Dreamzone

Toute l'actualité de la Dreamcast et des autres consoles 128 bits

Dreamzone

Next generation

N°26 juillet/août 2001

Sonic Adventure 2

Le hérisson fête son dixième anniversaire en beauté

Ozzie's Black Sky

Le Panzer Dragoon-like de la PlayStation 2

Alone in the Dark IV

L'interview de l'équipe Darkworks
+ 6 pages de test pour tout savoir

Metal Gear Solid Bleemcast

En attendant Head Hunter, goûtez l'expérience Snake

Focus

Nos premières impressions sur la bombe Red Faction

Capcom vs SNK 2

40 combattants, découvrez les nouveaux venus en images

Canada 10,95 $ - Belgique 250 Fb - Suisse 11 Fs - Martinique - Guadeloupe - Guyane 42 F

L 9578 - 26 - 35,00 F - RD

Groupe fjm Communication & Publications

Spécial été

Pas moins de 8 tests Dreamcast dont :

Crazy Taxi 2, Outtrigger, Phantasy Star Online Ver. 2,
Capcom vs SNK Millenium Fight 2000 Pro, et Evil Dead

SOMMAIRE

Pour certains, le brevet est fini, pour d'autres, le bac, et pour les plus âgés les partiels, mais dans tous les cas, vous êtes enfin en vacances ! J'en profite pour féliciter tous les reçus et pour saluer les redoublants (un intérêt à repiquer : vous êtes les plus vieux et les autres vous respectent !). L'été, les plages ensoleillées, le sable chaud qui chatouille vos doigts de pieds, les femmes dénudées (les hommes aussi, mais cela ne me regarde pas), les nuits blanches sans complexe d'arriver à la bourre le lendemain au boulot, les cuites chaque soir, bref, deux mois où l'on jouit pleinement de la vie. Pour ma part, je suis encore enfermé dans les locaux d'FJM, sinon je ne serais pas en train d'écrire toutes ces bêtises, et je n'ai qu'un mois de liberté (comment feriez-vous, sinon, pour lire le Dreamzone de septembre, faut bien l'écrire !). Mais croyez-moi, j'en profiterai autant que vous, si ce n'est plus. Ce numéro de Dreamzone me fait réellement plaisir. À commencer par un nombre affolant de tests Dreamcast, qui réjouira les fans inquiets. Ensuite, la présence de notre hérisson venu faire un coucou au monde entier et qui apportera, j'en suis certain, pas mal de soleil au-dessus de nos têtes. Finalement, je reste à Paris. Pourquoi ne pas profiter pleinement de cette si belle capitale, chose que je ne peux faire durant l'année. Pouvoir aller au ciné, terminer tous mes jeux, assister à des concerts, vanner ma petite tête de mule ou encore embêter mon pote Patrick avec le peu de nouveautés qu'il rentre en ce moment. Vous en voulez une bien bonne ? Je vais devoir apprendre la guitare à Tuco. Vu le peu de neurones à sa disposition, ça ne va pas être de la tarte. Ce n'est pas grave, sa star étant Bruce Springsteen, on va bien s'amuser. Mi, La, Ré, Sol, Si, Mi, Tuco (simple rappel, car il oubliera les cordes de son instrument en moins de deux...). Sinon, je tenais à passer un petit bonjour aux personnes du forum (Zora, Kuku, mon cher Miguelifoune, Imagirl, COE, Lunarius, Seeapk, Tompouce et ou sur Elbos et bien d'autres) en leur souhaitant de s'éclater durant ces quelques semaines. J'en connais deux qui, si je ne les cite pas, risquent de m'en vouloir à vie. Donc, Manu et Fred, continuez à acheter des jeux ridicules et sans intérêt pour votre collection. Sur ces belles paroles, je vous souhaite une bonne lecture et espère sincèrement que le mag comblera le mois de notre absence. Nous reviendrons très rapidement avec de nouvelles imbécillités, la Playnet du mois, les News Japs et non jap', et plein de bonnes choses.

Kyo

PS : Encore une fois, l'équipe de Dreamzone vous souhaite d'excellentes vacances.

PS2 : Oubliez votre banquier et profitez de vos économies. Lui aussi a eu une jeunesse, il comprendra !

PS3 : Je n'assume pas votre futur découvert...

News P08

ET ENCORE...

Ozzie's black Sky, DNA, Freak Out, Luigi's Mansion, Stunt GP, Donkey Kong Racing, Wave Race Blue Storm, Batman : Vengeance...

Courrier P04

Focus

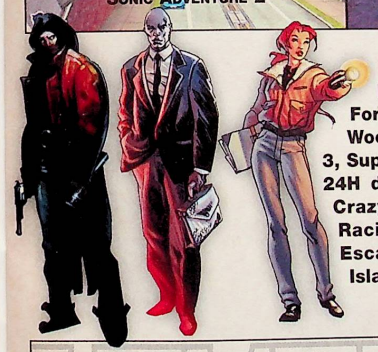
News Jap Jap !

Work in progress P26

Groupe fjm Publications

Publié par F.J.M Publications : 3 ter rue d'Arsonval 75015 Paris Tel : 01.43.22.00.35 - Fax : 01.43.20.80.30 Directeurs et associés : Franck CHEMLA - Jean- Marc CHEMLA - Directeur Général : Franck CHEMLA - Directeur de la Publication : Jean-Marc CHEMLA - Rédacteur en chef : Cedric Devoyon - Journalistes : Alexandre Faure, Cedric Melon, Laëtitia Sodoyer - Directeur de la Publicité : Laurent AMAR - Attaché de Presse : Nicole LUMBROSO - secrétaire administrative et comptabilité : Laurence HELLAL - Infographiste : William Ravin - Stagiaire : Frédéric Tombarel, Maxime Mincé, Sonia Zannou - Dessin : Amadou DEM - Chef Maquettiste : Rachaël DAVID - Maquettiste : Guillaume Dubois - Correcteur : Céline Margala, Isabelle Briquet Impression : Magnum Production- Ermorainville (77). Responsable Fabrication : Jean-Marie PORTAL Fabricant : Nicolas CHIAPPELLI - Distribution : MLP - ISSN : 1296-3925 - Commission Paritaire : 0302K79439- Périodicité : Mensuel Dépôt légal : A parution.

Tests P50

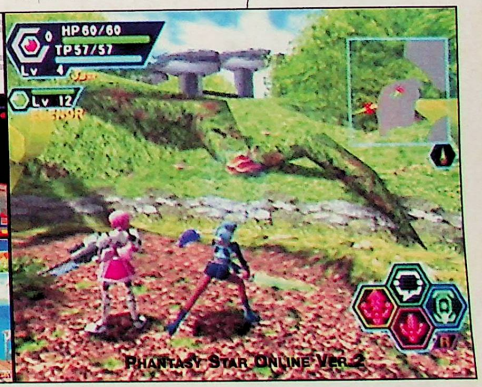


ET ENCORE...

Evil Dead, Rugby, Formula One 2001, Tiger Woods 2001, Bloody Roar 3, Super Bombad Racing, les 24H du Mans, Fur Fighters, Crazy Taxi X, Rumble Racing, ATV Off Road, Escape From Monkey Island...

Nouvelle Formule	P 71
GameBoy Advance	P 88
Tips	P 120
Internet	P 122
Animaction	P 124
DVD	P 126
Jeux Prévus	P 128
En direct de la Rédac	P 129
Prochain Numéro	P 130

Imports P40



ET ENCORE...

Jikkyou Powerful Pro Baseball 7, Endonesia, Armored Core 2 Another Age...

COURRIER

salut les zoneurs !

Dreamzoneurs et Dreamzoneuses, bonjour. L'été approche, les alizés, la mer, le sable chaud sous les pieds, rien que du bon en perspective. L'ensemble de la rédac' se prépare : Kyo se trimballe déjà en string et ne lâche plus son ombrelle, Neo Alex a déjà son chapeau de paille et son maillot rose à étoiles vertes et Titia a déjà commencé à faire le plein d'huiles solaires qui sentent le thon. Pendant ce temps-là, les lecteurs ne renoncent pas pour autant, en cette veille de vacances, à continuer de s'interroger sur les récents changements intervenus dans le mag. D'autres s'en accommodent très bien et commencent à poser des questions sur d'autres consoles ou d'autres sorties qui ne concernent pas la Dream. Deux tendances bien perceptibles dans le courrier de ce mois-ci. Il y en a un qui nous a bien fait rigoler, et il y a vraiment des fois où l'on se demande si on ne rêve pas. Enfin, Dreamzone est toujours là, et c'est grâce à votre soutien. Continuez à nous écrire et à faire part de vos impressions. La rentrée s'annonce très, très chaude et nous serons là au rendez-vous. A+ et bonnes vacances.

El Tuco

un lecteur un peu fatigué

Salut les réalisateurs de Dreamzone

J'espère que vous allez bien, car j'ai bien besoin de votre mag pour me chauffer pendant l'hiver.

À défaut d'avoir de l'imagination, tu es un pro du recyclage !

Eh oui, après m'être rendu compte que vous vous êtes foutu de notre gueule en confondant un magazine officiel de la Dreamcast et un magazine toutes consoles, je me permets maintenant de jeter au feu tous les Dreamzone que je reçois, afin de me réchauffer.

On sent dans ton discours une petite pointe d'amertume, mais comme nous n'avons jamais été le magazine officiel de la Dreamcast, tes intentions fumeuses ne nous font ni chaud, ni froid, mais continuons.

Je sais, c'est un dur métier d'être débile, mais bon, vous vous débrouillez pas mal.

Et encore, tu ne sais pas à quoi tu échappes. Mais ce compliment nous va droit au cœur, surtout que comme tu le laisses apparaître, tu es au courant, et être débile demande une grande préparation.

Allez ! je déconne ! Je suis pas ici pour critiquer, mais pour... euh... pour critiquer.

Silence ! Nous sommes tous assis autour de ta lettre, le soleil vient de s'effacer à l'horizon pour faire place au crépuscule. Kyo est habillé de circonstance : il a mis son fut en algues, son débardeur en mucus de chèvre qui laisse apparaître des pectoraux agrémentés de tétons maquillés et un torse imberbe pailleté multicolore. Le Neo Alex n'est pas en reste, il est torse nu, la peau huilée au guacamole, et murmure dans sa moustache teinte en jaune pour l'occasion des incantations dont lui seul peut comprendre la signification. La Titia, elle, ne s'est pas embarrassée de tant de préparation, puisque c'est tout simplement en carotte géante qu'elle est déguisée, avec un fanion planté dans le haut du costume, orné d'un drapeau qui représente une huître en plastique. Ce joyeux petit monde a beau... Attendez, attendez, c'est Kyo... Oui, ça vient... Non, finalement, il s'est ravisé. Tu vois, en dépit d'efforts louables et sérieux, on n'arrive pas à se marrer. Désolé, et tu n'es pas sélectionné pour revenir en deuxième semaine.

Mais je vais faire de bonnes critiques qui vous serviront dans le mag.

Mais, évidemment, on n'en a pas douté une seule seconde.

Tout d'abord, je ne vous crois pas quand vous dites que vous lisez toutes les lettres des lecteurs. Pour vous croire, il faudrait que vous mettiez à la fin du mag une sorte de catalogue, un remerciement à tous ceux qui ont écrit par respect pour les lecteurs qui espèrent des réponses (exclus tous les petits... bip... qui disent n'importent quoi et passent leur temps à vous insultez). D'ailleurs, je ne sais même pas si cette lettre arrivera jusqu'à ton bureau. À mon avis, il y en a la moitié qui passe à la poubelle.

Nous lisons absolument toutes les lettres qui arrivent à la rédaction, quoi que tu en dises. Ensuite, nous ne pouvons nous permettre de faire un listing de tous les lecteurs qui nous écrivent, sinon nous ne tarderions pas transformer Dreamzone en annuaire. Mais cela n'empêche pas de vous encourager à nous écrire autant de fois que vous le voulez, la sélection du courrier étant le plus souvent axée sur un coup de cœur, un coup de gueule, un zest de critiques et un zest de gentillesse (de temps en temps, ça ne fait pas de mal).

Je suis sûr que si l'on regarde le taux de suicides chez les lecteurs de Dreamzone, il y en a au moins 80 %. Franchement, arrêtez de dire des conneries sur les prochains jeux qui vont sortir. Parce que là, ça fout vraiment les boules. Je ne sais pas qui est en charge de la rubrique Preview, mais en tout cas, il n'a pas beaucoup d'imagination. Et allez qu'on annonce la sortie de Max Payne en été, et allez qu'on certifie que Half Life sort en janvier 2001. Bon, je vais pas tous les citer, car à mon avis, vous vous en souvenez très bien. Je sais ce que vous allez dire : que c'est pas votre faute et patati et patata, mais à qui voulez-vous qu'on s'en prenne...?

Tu es sûr que ça va bien ? Tu nous sembles un peu fébrile là. Enfin, si ça peut te soulager, on est aussi peinés que toi lorsqu'un jeu est repoussé, ou tout simplement annulé alors qu'il avait été programmé à une date bien précise. Mais que veux-tu, on ne le dira jamais assez, les jeux vidéo sont un domaine où les concepteurs et éditeurs ont pris de sales habitudes vis-à-vis des joueurs. Nous pensons sincèrement qu'avec l'arrivée des nouvelles consoles, cette politique ne sera plus de rigueur.

Bon, je vais arrêter-là, parce que ça devient très con.

On ne te le fait pas dire...

Je veux juste passer un message à l'anonyme qui a méchamment critiqué le mag : si vraiment il déteste Dreamzone, pourquoi avait-il le mag entre les mains ?
Salut, et bonne continuation

The Hollow

kyo pris en flagrant délire ?

Hello, Tuco. C'est d'une plume indignée que j'écris aujourd'hui à votre magazine. En effet, je tiens à vous mettre en garde au sujet de la présence d'un ignoble individu au sein de votre rédaction. Car sous des allures de gars sympathique, le dénommé Kyo cache un être au cœur de pierre. Ce matin même, me rendant chez mon dealer (ce très cher libraire que je harcèle chaque jour pour savoir si Dreamzone est sorti), je vis, pleurant sur une pile de Dreamzone fraîchement arrivés, un être que je repérai d'abord par son odeur. Mon fournisseur, me voyant arriver, me demanda de l'aider à faire sortir Marcel (car comme je l'appris plus tard, ce pauvre être suintant de plus de 200 kg s'appelle Marcel). Une fois dehors, cette pauvre petite chose fragile d'1m90 me raconta son histoire : sa rencontre avec Kyo au Brown Finger tout d'abord, puis la nuit de folie qui suivit cette rencontre, l'idylle qui dura plusieurs mois, les séances de strip-tease dans la rue, et enfin et surtout le jour terrible où il commit la maladresse de présenter à Kyo Robert, son collègue camionneur, pour qui Kyo le plaqua lâchement quelques jours plus tard. Ce pauvre être faible et sans défense n'ayant jamais eu la chance d'apprendre à écrire, il me demanda de transmettre ce vibrant message à l'homme de sa vie. «Kyo, je t'aime, reviens, mon camion est prêt à t'emmener au bout du monde ! Je t'ai acheté ce magnifique string vert pailleté de rose que tu voulais tant, alors, s'il te plaît, reviens». Cet être m'a ému et me fait dire que seul un être vil et plein de veulerie (ça veut dire quoi, ça, déjà ?) peut oser faire ça à un être si pur.

Relick

Le moins que l'on puisse dire, c'est que Kyo ne pourra plus nier son passé et présent sulfureux au Brown Finger, dont il est devenu au fil du temps qui passe un des piliers. Plus aucune arcade, aucun coin sombre n'a de secret pour lui. Tous les soirs, il assure la permanence. Un routier en détresse, envoyez Kyo, une girafe qui refuse de prendre ses laxatifs, un flamant rose en mal du pays, un string qui refuse d'être porté... Kyo est là. L'essayeur officiel de Marie-José Perec, le Sparring-partners de Mimi Mati et poseur de prothèse pubère pour gogo danseurs, Kyo, pour ne pas le nommer, ne finira jamais de nous étonner.

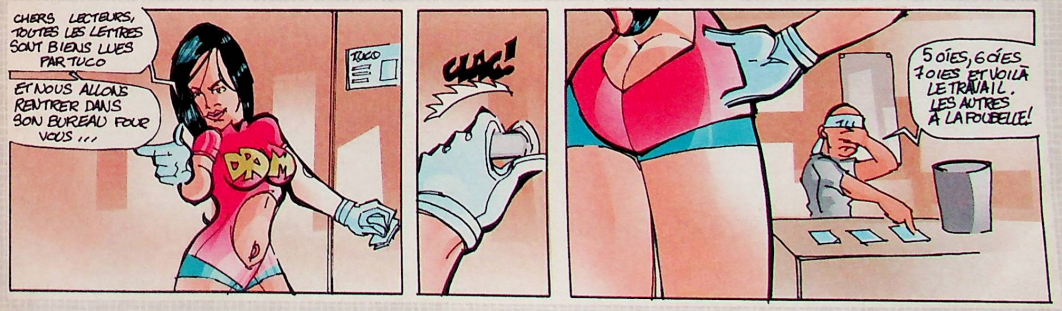
un inconditionnel

Salut à toute l'équipe de Dreamzone (pas très original comme salut, mais là, ça fait dix minutes que je cherche et je commence à avoir mal à la tête). Je voulais vous dire que j'adore comment vous calmez les gens qui doivent l'être (ne me cassez pas).

Soyons clairs, nous ne «cassons» pas les gens, nous répondons franchement et simplement à ceux qui nous attaquent avec une mauvaise foi à toute épreuve. Nos réponses sont peut-être cinglantes, mais elles ont le mérite d'être claires. Nous avons toujours dit que nous étions prêts à accepter quelque critique que ce soit, à partir du moment où elle est fondée et qu'elle démontre une attitude constructive. Mais les phrases du genre «vous êtes tous des trous du cul parce que la Dreamcast s'arrête» ou encore «Tuco Salaud, parce que le ciel est bleu», franchement, chacun est libre de ses opinions, mais ces arguments ras des pâquerettes, on en a vite fait le tour : ça n'a strictement aucun intérêt.

J'adore votre mag, il est super, complet, amusant, et je l'achèterai même si ça devient un truc comme le pèlerin (euh... là, beh, en fait, euhh... faudrait voir). Je voulais savoir ce que vous alliez devenir après l'arrêt de la Dreamcast ? Si vous allez vous lancer dans un mag multi-supports ou sur une console en particulier ? Dites-moi laquelle et pourquoi, car je pense que je vous suivrai (je suis le conseil de pros et de gens qui sont super sympa). J'ai oublié une proposition concernant votre avenir : ou carrément vous arrêtez votre mag (ce qui serait triste car je vous adore vous et votre mag).

Eh bien désolé de devoir te dire que nous n'en savons pas plus que toi. Malheureusement, cela ne dépend pas de nous, mais de vous. En effet, si la nouvelle formule de Dreamzone fonctionne bien, il n'y a pas de raisons pour que nous arrêtions. Pour le reste, nous allons faire notre possible pour que l'équipe reste soudée à la passion des jeux vidéo, mais les voies hiérarchiques sont parfois impénétrables. En tout cas, une chose est sûre, un jour ou l'autre, au détour d'un article, d'un nouveau magazine, tu retrouveras une signature qui t'es familière, un discours franc et massif sur les jeux qui sortent, et tu reconnaîtras un des gars (ou fille !) de Dreamzone. Mais il est



COURRIER

beaucoup trop tôt pour nous prononcer sur l'avenir proche du mag ou de l'équipe sans dire de bêtises.

J'ai quelques petites questions :

Je voulais savoir, dans Capcom Vs SNK, comment avoir les autres personnages et puis les autres niveaux, enfin en gros tout avoir.

Il faut finir le jeu plusieurs fois en changeant de persos pour accumuler les points. Après, il suffit de les acheter dans le Secret mode.

Vous n'auriez pas des codes pour South Park Rally ? (je regrette un peu de l'avoir acheté, mais j'en suis fan, on se fend la gueule en multi-joueurs)

Hélas non, mais n'hésite pas à nous le redemander un peu plus tard, on ne sait jamais.

Enfin voilà quoi, c'est pas grave si vous ne me publiez pas, mais j'espère au moins que vous aurez lu ma lettre et si vous pouvez, envoyez-moi une lettre pour répondre à mes questions. J'adore votre mag, je vous adore (j'ai une impression de déjà dit, vous n'avez pas une impression de déjà lu ?) et j'adore votre humour. Continuez comme ça et j'essaierai de trouver des petits trucs pour améliorer le mag, ça va pas être facile, il est tellement parfait ! Bonne continuation. Je vous réécrirai. Même si on me coupe les deux mains, il me restera les deux pieds, c'est amplement suffisant.

Original Ale

coup de gueule

Avant d'en venir aux questions, j'aimerais faire part d'un mini-coup de gueule à propos de Sega Smash Pack. Curieusement, c'est le jeu que j'attendais le plus. Trouvant l'initiative sympa, je m'étais dit que faire tourner des jeux MD sur ma Dream, surtout avec la VGA Box, serait le pied (d'autant que je n'ai plus de péritel pour ma MD) et que retrouver Sonic Shinobi ou Street Of Rage 2 me remplirait de joie. Bah non ! Ces braves gars de Sega America semblent être aussi doués qu'un «w». Mon premier choc vint du son : m'enfin, d'où sortent-ils les musiques ? On dirait de la mauvaise Master System ! Quant aux bruitages, je les fais avec ma bouche, c'est plus réaliste. Et les graphismes ? identiques aux originaux ? En fait, un peu des deux : sur la plupart des jeux que je connais bien et que je possède encore (Sonic, Shinobi, Columns, SoR2, Golden Axe, Altered Beast), je n'ai vu aucune différence flagrante. Pourtant, une partie de Sonic dans Labyrinth Zone me fait dire que la copie n'est pas parfaite : sous l'eau ou pas, les nuances des couleurs sont les mêmes, ce qui est aberrant. À croire que la conversion a été faite sous Windows CE... Bref, je trouve que Sega a merdé, et j'hésite entre deux hypothèses : ou bien le chef de projet de la compil' est un incompétent (genre directeur marketing de Sega Europe) ou bien Sega a récupéré des Roms d'émulateurs parce que c'est plus facile à graver sur un CD-Rom. Les conséquences sont désastreuses : les passionnés nostalgiques sont déçus de voir ce travail bâclé, et les plus jeunes vont croire que les sons de l'époque étaient pourris. Sachant qu'il s'agit du volume 1, je crains le pire pour le volume 2, s'il y en a un. Finalement, Smash Pack, c'est Sega tout craché : de bonnes idées (voire les meilleures) gâchées par des incompétents au QI aussi élevé que le héros d'Altered Beast

Mes questions maintenant :

Un Panzer Dragoon est annoncé sur X-Box : réédition d'un épisode précédent ou nouvel opus ?

Quoi qu'il arrive, il s'agit bien d'un nouvel opus.

J'ai lu qu'Arcadia 2 ne sortirait jamais sur Dream : si c'est vrai, sur quelle machine ira-t-il ?

C'est sûr, il ne sortira pas sur Dreamcast. En théorie, on peut supposer qu'il sortira sur X-Box.

Le magazine «Les puces infos» a été le seul à annoncer des nouveautés (Metal slug 4, Samourai 5, Last Blade 5...) sur Neo Geo : pourquoi n'en parlez-vous pas au détour d'une simple news ?

Parce que c'est n'importe quoi (on te rappelle que Last Blade en est pour le moment à son second épisode, on voit pas comme le 5 pourrait déjà sortir...)

Pourquoi les jeux Neo Geo et certains jeux Saturn font-ils l'objet de spéculations abracadabrantesques : Metal slug à 10000 frs, Pulstar à 5000 frs ou Radiant Silver à 1300 frs (bientôt, il faudra aller acheter ses jeux chez Christies) ?

Parce que ce sont des cartouches d'arcade, il est donc normal que ça coûte très cher.

Fin de la Dream oblige, et donc à terme de Dreamzone aussi, allez-vous subir le même sort que les salariés de Lu ?

Non, si la nouvelle formule marche et que nous sommes toujours un petit peu lus.

C'est tout, et merci d'avance, bon courage et à plus !

Jo Musashi (Ninja Furax qui «smasherait» bien quelques gars de Sega)

un gore minuteux

Salut à toute l'équipe de Dreamzone !

Tout d'abord, je tiens à vous exprimer l'étonnement que j'ai eu après l'achat de Dreamzone numéro 24. En effet, je l'ouvre page 80 et je tombe sur un test PS2. N'aurait-il pas été plus judicieux de préciser, en couverture de votre mag, votre nouvelle formule multi-consoles ? Car comment voulez-vous que les possesseurs des autres consoles devinent que vous ne traitez plus exclusivement de la Dream ?

C'est une remarque judicieuse et pertinente. Cependant, nous ne voulions pas afficher trop tôt en couverture le changement, pour ne pas choquer nos lecteurs. Mais dès ce numéro et avec les suivants, nous allons clairement afficher la couleur, sauf que nous mettrons toujours en avant, en priorité et tant que nous le pourrons, la Dreamcast et les jeux qui sortent sur notre petite boîte blanche. Mais tu as raison de le souligner.

Ensuite, je trouve le mag trop «bordélique». Il y a, je l'admets, un sommaire en première page, mais la majorité des lecteurs (dont je fais partie) n'y prête pas attention et plonge directement dans votre mag. Et là, c'est la noyade assurée. En effet, on passe directement des News au Work In Progress, puis au Travelling (ps : pourquoi nommer cette partie travelling alors que son contenu est similaire à celui des WIP ?) sans aucune page de transition, ainsi qu'à la première page des tests, où un récapitulatif des jeux testés par ordre alphabétique serait le bienvenu.

Finalement, ce n'est pas tant la noyade que ça, puisqu'il y a le sommaire. Et si tu rechignes à te référer à lui, effectivement, tu peux avoir quelques difficultés à t'y retrouver. Quoique, pour chaque jeu et selon le support sur lequel il est disponible, nous mettons un logo pour la console concernée. Tant et si bien qu'en un seul coup d'œil, tu sais immédiatement où tu en es. En ce qui concerne la différence entre les Travellings et les Work In Progress, elle est tout aussi difficilement décelable que celle entre Kyo et Yvette Horner un soir de cuite. Il y a des nuances qu'on ne peut pas toujours expliquer.

Enfin, je vous reprocherai, comme à une grande partie des lecteurs dans le courrier, un trop grand nombre de fautes d'orthographe ainsi que quelques erreurs de style.

Encore une fois, nous ne pouvons pas tout voir, et Céline tout contrôler. Sache simplement que vu le temps qui nous est imparti pour faire le mag et le nombre de personnes qui travaillent dessus, le résultat est déjà exemplaire. L'erreur est humaine.

Et c'est à cause de son aspect «bordélique» et des fautes d'orthographe que je me fais du souci pour l'avenir de Dreamzone. En tant que mag exclusivement Dreamcast, la concurrence n'était pas rude (un seul adversaire à un prix exorbitant), mais maintenant que vous êtes devenus «multi-consoles» vous aurez à lutter contre une dizaine de mags. Je vous conseillerais de vous inspirer de votre actuel concurrent (j'en entends déjà dire que c'est pas bien de copier, mais qui ose prétendre n'avoir jamais pompé pour améliorer ses résultats). Et grâce à une meilleure présentation associée à votre humour décapant, vous deviendrez rapidement le meilleur mag de jeux vidéo.

En ce qui concerne la présentation des tests ou autre rubrique, et la maquette dans son ensemble ou la qualité du papier, ce n'est malheureusement pas de notre ressort. Mais comme dirait l'autre et toute proportion gardée, Cindy Crawford ou Alyssa Milano, même habillées comme des sacs à patates, on ne rechigne pas à voir ce qu'il y a dessous. Eh bien Dreamzone, c'est pareil, si de temps en temps la présentation ne te satisfait pas, le plus important, c'est ce que tu lis.

Et pour finir quelques questions en vrac. Je trouve Titia vachement mignonne ? Ai-je tort ?

Alors là mon vieux, c'est toi qui vois. Loin de nous l'intention de dire quelle tête a notre Titia nationale lorsqu'elle débarque à la rédac alors qu'elle n'a pas dormi de la nuit et qu'elle avait oublié sa trousse de maquillage. Ne compte pas sur nous pour t'expliquer que la plupart du temps, elle picole un verre de Champomy, et ça y est, elle est raide par terre, raconte sa vie à une boîte aux lettres en pensant que c'est Calimero et marche comme un flamant rose qui essaye de se débarrasser d'un sparadrap collé sur le bout de la patte. N'essaye pas de nous soudoyer pour qu'on t'explique que la dernière fois qu'elle est rentrée dans une boulangerie au lendemain d'une de ses fameuses nuits blanches, la boulangère lui a filé les clés, la caisse et toutes les baguettes, le tout en lui conseillant vivement d'aller se reposer. Titia, c'est une peu comme les pauvres esclaves dans Cock en stock, elle est buté et bornée. Voici un exemple pour être tout à fait concret : «Oh Titia, tu as l'air fatiguée...» Réponse de l'intéressée : «Oui, tu sais, j'ai passé ma nuit sur Tetris, j'ai pas dormi et je n'en peux plus...» «Donc, ce soir, tu vas te coucher tôt, sinon tu vas être fatiguée demain ?» Réponse : «Mais moi, je ne veux pas être fatiguée, je veux sortir en boîte ce soir.» «Mais si tu sors en boîte ce soir, tu ne vas pas pouvoir dormir et demain, tu vas être sur les rotules, tu n'aimes pas ça, être sur les rotules, hein ?» Réponse : «Ah non, je n'aime pas ça, je déteste être sur les rotules, mais moi simplement vouloir aller en boîte.»
En bref, au bout de dix minutes, on laisse tomber, sûrs que le lendemain, on va avoir droit aux plaintes et aux commentaires sur sa condition physique d'une Titia qui dit : «J'aurais pas dû sortir, je suis crevée, vous êtes des rats, vous auriez pu me prévenir.»

Sinon, pourrais-je avoir une photo d'elle en Bikini ?

Une requête refusée clair et net par l'intéressée (la décence m'empêche de t'en donner la raison ; relis la Playnet du mois dernier et tu comprendras).

Sur ce, au revoir à toute l'équipe et longue vie à Dreamzone.
PS : Wilo, arrête de fumer, c'est pas bon !
Jack

News

Appelez-moi Atari...

Dans ses perspectives gourmandes, Infogrames projette un changement d'appellation qui, semble-t-il, le prédisposerait mieux à une reconnaissance du continent américain. Après avoir englouti Hasbro Interactive, propriétaire d'Atari, il semblerait que le choix du géant européen, mais avant tout français, se soit porté sur ce grand nom du jeu vidéo aujourd'hui dépassé qu'est Atari. Ce serait donc à la fois l'occasion de faire valoir les mérites d'Infogrames outremer, par l'intermédiaire d'un label de plus grande notoriété sur le continent américain, et de redorer l'icône Atari...

Cet automne mes amis...

Un petit point sur les prochaines dates de sorties américaines : NFL 2K2 serait le premier de la série à voir le jour le 4 septembre prochain, puis suivraient NBA 2K2 le 13 octobre, Tennis 2K2 le 30 octobre et NHL 2K2 le 17 décembre. La cerise sur le gâteau, c'est Shenmue 2, prévu pour le 6 novembre 2001. Alors, heureux ?

Entre Sega et Sony

Sega délègue cette fois-ci la distribution de ses prochains titres PS2 à Sony sur le territoire européen. Sept sorties sont pour l'heure annoncées, mais nous n'avons pas de dates précises à vous communiquer les concernant. Il s'agit en l'occurrence de Virtua Fighter 4, Head Hunter, Ecco, Space Channel 5 et sa suite, F355 Challenge et K-Project. Sega fuit décidément l'édition...

Half Life, ce qu'on en sait

Quelques petites informations supplémentaires à propos de l'annulation de notre Half Life Dreamcast tant attendu. Il semblerait que l'épisode qui nous était destiné en exclusivité, le Blue Shift, sorte donc finalement sur PC. En second lieu, il devrait également figurer au programme de la version PlayStation 2, inclus directement dans le jeu de base. Ceux qui n'ont pas de PC pourront peut-être alors se venger dessus dès l'automne prochain.

C'EST TROP INJUSTE...

Ça y est, No Cliché nous abandonne. Non seulement l'équipe a annoncé officiellement l'annulation de son survival Agartha (tout, mais pas les survivals...), mais il semblerait en fait qu'elle ait décidé de stopper toute étape de développement sur support Dream. L'arlésienne continue... Voilà, il ne vous reste plus qu'à peindre votre DC en noir, à lui mettre une coquille d'œuf sur le capot et à la rebaptiser Calimèro...

CRYO : CAP SUR L'ACTION

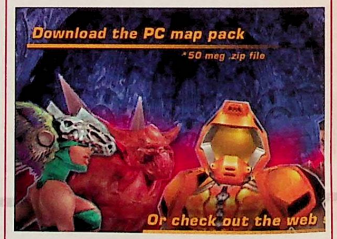
Cryo poursuit ses projets de diversification et nous dévoile quelques photos de sa nouvelle adaptation d'Une Nuit en enfer. Vous y incarnerez bien entendu Seth Gecko, et c'est en vision à la troisième personne que vous progresserez. Vous l'aurez compris : votre but premier est de survivre et par conséquent de blaster, aussi ne devriez-vous pas avoir cette fois-ci à trop vous remuer les méninges. Sortie prévue pour septembre 2001. Le site : www.jeuxvideo.com/cgi-bin/cnx.plx?add=http://dusktilldawn.cryogame.com/

CRAZY 2 : LE SITE

En parallèle à la sortie officielle de Crazy Taxi 2 s'est ouvert le site américain associé. Nous vous faisons part aujourd'hui de la nouvelle, car ce dernier mérite vraiment d'être visité en raison de la qualité de sa présentation et également de son originalité. Voici donc l'adresse exacte, ainsi que quelques captures du dit site : www.sega.com/sega/game/crazytaxi2_launch.jhtml.

PAR CET ADD-ON, JE VOUS UNIS PAR LES LIENS SACRÉS DU COMBAT.

Il semble que les Pécéistes soient bientôt à même de pouvoir affronter les joueurs Dreamcast dans les arènes de Quake 3. En effet, Sega s'est enfin décidé à donner la possibilité aux premiers de télécharger les maps exclusives à la version DC qu'il leur manquait. Les Pécéistes bénéficiant d'un support privilégié pour le Quake et le Doom like, et les consoleux étant déjà familiarisés avec les cartes inédites de l'extension, la bataille devrait être serrée... Rendez-vous sur www.sega.com/sega/game/quake3_launch.jhtml.



Une aquarelle du 18ème.

Un joli ciel, de jolies explosions : une gentille photo.

UNE ENVIE DE BLASTER

Alien Front Online

éditeur : sega - concepteur : wow - date de sortie : 9 pout 2001 (vap) - genre : action

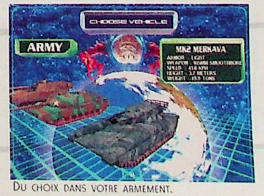
Tandis que sur les horizons du mois d'août se découpent les silhouettes d'aliens menaçants (tiens, si j'avais été comme Neo Alex, je me serais autocongratulée et caressée pendant une heure sur mon début de phrase), il fallait bien quelqu'un pour vous remettre à l'esprit les particularités de ce titre tant attendu qu'est Alien Front Online. Je vous en avais délivré une preview de deux pages en décembre dernier, et me voilà à nouveau sur le pied de guerre, alors écoutez bien et prenez des notes, car votre servitatrice bonne poire, toujours trop gentille et dont tout le monde abuse, celle qui rend service (et souvent à son propre détriment, c'est vous dire) et qui se farcit en contrepartie tous les tests et previews les plus horribles du story tandis que les autres se partagent le meilleur (si, si, je vous assure), celle-là donc espère ne pas avoir à se sacrifier une fois de plus pour vous gratifier d'une troisième preview d'ici à sa sortie américaine en août prochain... Finalement, c'est pas bien compliqué d'écrire à la Neo Alex...

Alien fait bronzette.

Hiver comme été : quel courage ces Aliens !

Lors du dernier tournage d'Alien la Résurrection, vous vous souvenez certainement qu'il y avait eu quelques frictions sur les plateaux entre le meilleur des réalisateurs, Jean-Pierre Jeunet, et Alien, qui en avait en l'occurrence ras-le-bol de toujours perdre face à Ripley. Sa grève de la faim n'avait alors pas ému grand monde, pas plus d'ailleurs que la pétition qu'il avait tenté de faire circuler et qui avait finalement servi à dénicher les «mickey» d'un nez encombré. Non, trop c'en était trop, on avait pris Alien pour une andouille et Alien allait se venger...

Nouveaux décors ?



Du choix dans votre armement.

Quelques années plus tard, Alien passe enfin à l'offensive, escorté de toute sa bande de potes, pas contents eux non plus. Mais plutôt que de s'attaquer à l'équipe du tournage qui, heureuse de le revoir, lui a finalement proposé un rôle de premier choix dans Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain 2, Alien aura, après mûre réflexion, simplement décidé de faire payer la planète toute entière... Après une entrée en matière parfaitement contrôlée et avec un scénario qui ne devrait pas, qui plus est, traîner davantage en longueur, vous voilà prêt à attaquer le plus gros de l'affaire, à savoir son concept. Après avoir adopté l'un des deux clans de bataille que sont celui des Aliens et celui des militaires, vous vous verrez attribuer armes et véhicules biologiques ou mécaniques, qui vous permettront d'annihiler l'ennemi. Par-delà les avenues et les routes terrestres, vous avancez sûrement, à l'affût d'une quelconque proie à vous partager avec votre unité. Car Alien Front Online, c'est avant tout, comme son nom l'indique, un titre on-line, et il vous faudra en priorité créer alliances et tactiques d'attaque avec ou contre vos homologues internautes pour mener votre mission à bien. Le micro sera à cette occasion à votre disposition pour mieux distiller vos conseils au cœur de l'action. Avec AFO, un véritable renouveau du on-line devrait être à présager... Seul petit bémol : rien de confirmé concernant une version européenne du jeu toujours pas annoncée.

C'est ici que vous selectionnerez vos missions. Si, c'est vrai.

Titia

News

La mort à petit feu...

Juste quelques lignes pour vous confirmer la situation à propos de Black and White sur Dreamcast. Suite à l'abandon de Sega pour éditer le jeu, les studios Lionhead ont choisi de mettre en suspens leur petite merveille. Selon eux, les propositions sont bel et bien présentes, mais rien ne laisse présager qu'il y aura un jour un Black an White DC... Après Half Life, le coup serait dur...

Le catalogue été de Virgin Interactive

Virgin Interactive sauve notre proche avenir : nous devrions pouvoir passer un été pas trop creux, même si les titres qu'il propose ne sont pas tous des plus attendus. Conversions de jeux américains ou pures nouveautés, ces 6 titres ne sont bien entendu pas à l'abri d'éventuels reports comme nous en avons l'habitude. Au programme donc : Special Ops 2 et Monaco Online pour le 22 juin. Heavy Metal. Evolution 2. The Flintstones : Viva Rock Vegas et Bang ! Gunship Elite pour le 20 juillet...

Pour nous consoler de Half Life

Crave Entertainment aurait à nouveau confirmé la sortie prochaine de Soldier of Fortune, mais avec un léger retard en regard des premières dates promises. C'est à la mi-juillet que le titre en question devrait voir le jour aux États-Unis ; quant à nous, nous ne devrions pas avoir à attendre trop longtemps après, puisque c'est pour le 2 août prochain qu'Ubi Soft nous l'annonce. Allez, séchez vos petites larmes m'dames et m'sieurs.

The revenge back return of Lara

Lara revient du monde des morts rien que pour vous : avec une sortie cinéma tout d'abord, et puis aussi à l'occasion d'une descente en flèche de son prix : Tom Raider 5 sur Dream, c'est désormais possible pour 149F, et cela dès maintenant (ndc : Titia a fait beaucoup de TV-achat, ça se sent, non ?). Pour ce qui est du film, il semblerait que les critiques ne soient pas terribles, terribles... En revanche, en ce qui concerne le jeu, vous savez déjà à quoi vous en tenir...

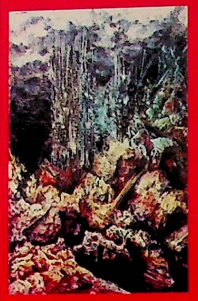
Le catalogue été Ubi Soft

Ubi Soft nous prépare une jolie petite cascade de bons titres en perspective d'ici au mois de septembre. Quelques reports sont malheureusement à noter, mais dans l'ensemble, on peut s'estimer plutôt contents. Ainsi devraient voir le jour pour le 29 juin Championship Surfer, pour le 6 juillet Soldier of Fortune et Dragon Riders, pour le 7 septembre (peut-être) Heroes of Might and Magic 3 et enfin pour le 28 septembre Conflict Zone (aaarrgggh) et Evil Twin. À l'horizon également se profilent Rayman M et Razor Freestyle Scooter.

Vous êtes rassurés ?

Nous n'avions plus de nouvelle de Headhunter depuis quelque temps, voilà que les choses se décantent : confirmation donc de la prochaine parution du titre sur Dreamcast, et ce pour une première date annoncée au 3 novembre. Malheureusement, pas d'exclusivité pour notre DC : une seconde version, PlayStation 2 cette fois, devrait également voir le jour à quelque temps d'intervalle.

Nouveau coup de pouce à l'artiste



Ce mois-ci, nous naviguons sur la vague de l'imaginaire et du fantastique avec un lecteur qui nous a tous convaincus de par son style et son talent. Paysages post-apocalyptiques, environnements bruts, faune et flore entrelacées, créatures étranges. Stéphane Sodoyer, 28 ans, remet en cause la condition sociale de l'homme, met à nu sa place originelle, le fond dans la nature, l'unifie et le réconcilie avec son milieu. D'une peinture sombre (ici, peinture acrylique sur toile d'1m sur 1m50 ou sur papier format raisin), il rejaillit fertilité sauvage et annihilation chaotique d'une société passée. Dans une inextricable profusion de formes animales éparses, la végétation foisonne, reprenant droit sur une civilisation devenue hostile. Aujourd'hui, Stéphane Sodoyer cherche de nouveau à exposer ses toiles. Nous encourageons donc ceux d'entre vous qui pensent en l'occurrence pouvoir l'y aider ou qui souhaitent prendre plus d'informations à son sujet. Deux numéros pour le joindre : au 06.84.95.40.15 ou au 01.34.86.89.32.

MAXXI-GAMES

Entrez dans l'Avenir du Jeu Vidéo

6, rue d'Arras - 75005 Paris - Tél. : 01 44 07 03 77

PLAYSTATION 2

DEVIL MAY CRY : TÉL.
EVERGRACE 2 : TÉL.
SHADOW HEARTS : TÉL.
SILPHEED : 399 FRS
ALL STAR BASEBALL 2002 : 399 FRS
FORMULA ONE 2001 : 399 FRS
GRAN TURISMO 3 : TÉL.
FINAL FANTASY X : 19 JUILLET 2001

DREAMCAST

CONFIDENTIAL MISSION : 299 FRS
ROGUE SPEAR : 299 FRS
18 WHEELERS : 299 FRS
SKIES OF ARCADIA : 299 FRS
DAYTONA USA 2001 : 299 FRS
OUTTRIGGER : TÉL.
CRAZY TAXI 2 : 399 FRS
CAPCOM VS SNK 2 : TÉL.
ALONE IN THE DARK 4 : 299 FRS
SONIC ADVENTURE 2 : 299 FRS

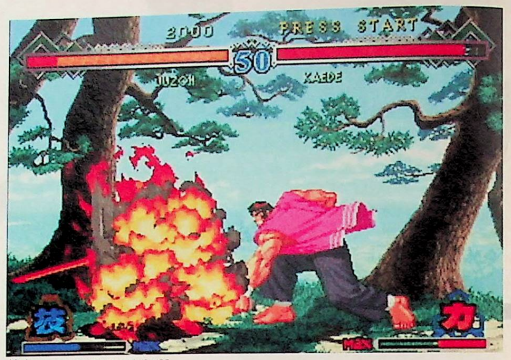
PS1

FINAL FANTASY ANTHOLOGY : 699 FRS
FINAL FANTASY CHRONICLES : TÉL.
DRACULA CHRONICLES : 599 FRS
ALONE IN THE DARK 4 : 299 FRS
PACK SQUARESOFT MILLENIUM : 499 FRS

Maxxi DVD
15, rue Guy de la Brosse
75005 Paris
Tél. : 01 43 31 05 76

Maxxi Games 2
26, rue Monge
75005 Paris
Tél. : bientôt
M° Cardinal Lemoine

Dans Last Blade 2, on peut sauter en l'air...



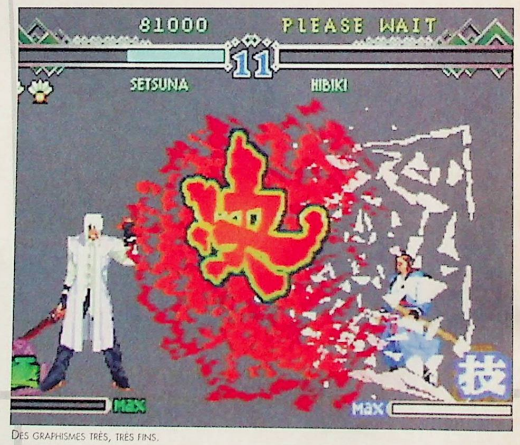
Y s'enflamme tout de suite le mec...

écoute bien, petit scarabée

Last Blade 2 : Heart of the Samurai

éditeur : ogetec - **développeur :** snk - **date de sortie :** juillet 2001 (usa) - **genre :** émulation de crêpes parkinsoniennes fluorescentes

Pour l'occasion de cette preview, il me faut mettre les formes (aaah, si seulement)... Mon goût immodéré pour les jeux de combat 2D, au même honneur d'ailleurs que les jeux de sport, me pousse à vous communiquer toute mon incommensurable connaissance et mon enthousiasmant enthousiasme sur le sujet. Car il faut le dire : je suis une accro du jeu de combat en 2D, et personne d'ailleurs ne m'a encore battue ni à SNK vs Casimir, ni à Street Fighter 5D E=MC_ alpha. Me voilà donc toute excitée comme à une avant-veille de mariage ou de gala, rien qu'à l'idée de vous délivrer un petit avant-goût de deux pages (je désirais en faire 8, mais Kyo a formellement refusé) sur cette merveille de technologie qu'est Last Blade 2. Non, vraiment je suis ravie, émue...



Des graphismes très, très fins.

Tout ça est formidable : je ne pensais pas avoir la possibilité de transmettre un jour ces techniques de combat apprises tout au long d'une longue vie pleine d'expériences et de voyages. Bruce Lee me disait encore hier (aaah, comme le temps passe vite...) : « Quand le soleil est haut dans le ciel, prends ta Gratinette et ton Monsieur Propre et fais la vaisselle.» Mais les années ont passé, et je dois concéder le relais en vieille sage que je suis. Ainsi, après avoir tout appris à Jet Li, mon petit dragonnet d'amour (aoouhouuuuu Jet, c'est moi mon chériiii), il me faut maintenant vous éduquer à Last Blade 2, petits scarabées. Tout d'abord, qu'est-ce que SNK ? Eh bien SNK, mes amis, c'est le développeur de Last Blade 2. Ensuite, qu'est-ce que Last Blade 2 ? Last Blade 2, il s'agit véritablement d'une simulation de crêpes parkinsoniennes fluos. Aaaah, comme je vous sens impatients d'en savoir plus... Justement, ma grand-mère disait à ce sujet : «Patience et glandage font plus que force ni que rage.» Et mon grand-père, lui, il disait... Quoi ? Ah oui, Last Blade... Donc, pour la petite histoire, Last Blade 2 était à l'origine un jeu d'arcade. Et pour le scénario, Last Blade 2 (je répète Last Blade 2 à chaque fois parce que ça prend plus de place) se déroule dans les années 1800 dans un monde faisant face au désastre. alors que les esprits venus d'une autre dimension envahissent le monde d'aujourd'hui (c'est clair ?). Seize combattants de styles asiatique ou européen, ou des deux, seront mis à votre disposition. Trois modes de jeu vous ouvrent leurs portes (non, pas celles des yeux Jay) : le Power, le Speed et le Ex. Mon premier donne au joueur plus de pouvoir à l'attaque et deux types de super-attaques. Mon second vous gratifie de nombreuses options de combinaisons et d'un combo spécial, qui vous permet d'enchaîner jusqu'à 10 mouvements pour infliger plus de dommages. Enfin, le mode Ex est une sorte d'hybride des deux concepts précédents. Doté d'une animation dite à toute épreuve (on n'a jamais dit que c'était facile pour les crêpes parkinsoniennes), d'un humour très japonais (quand on voit les efforts du pauvre Kyo sur le sujet, on se dit que les Nippons ont du souci à se faire pour rattraper la moyenne nationale) et d'un gameplay excellent, cet opus ne souffrirait visiblement que d'un manque de variété conséquent dans les musiques (enfin, visiblement, à la rédac', tout le monde n'est pas d'accord sur ce point). Voilà ; non, n'insistez pas, je ne vous en dirai pas plus, je tiens à garder une touche de mystère sur cette grande avancée technologique qu'est Last Blade 2, et plus généralement le jeu de combat 2D. La ceinture noire 10e dan de Haikunjetkido que je suis est honorée de vous avoir inculqué quelques préceptes de jeune combattant. Ne doutez pas que j'approfondirai votre apprentissage très bientôt dans une prochaine preview (ou peut-être dans un test, qui sait ? Avec un peu de chance) de simulation de combat de Tiny Toons...

Titia

Pas de brouillard en arrière-plan, tout va bien...

A droite, un éléphant.

Ah le beau gosse !

Un petit cercle vous indique l'endroit où vous tapez votre ennemi, au cas où vous n'auriez pas compris.

Observez : toujours le même éléphant en arrière-plan, très sage, très docile.

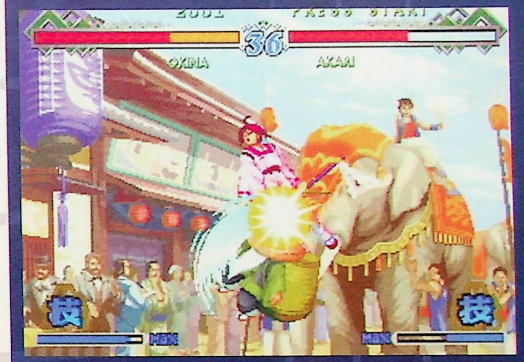
Lui, il doit être très, très méchant.

La par contre, j'ai pas du tout comprendre...

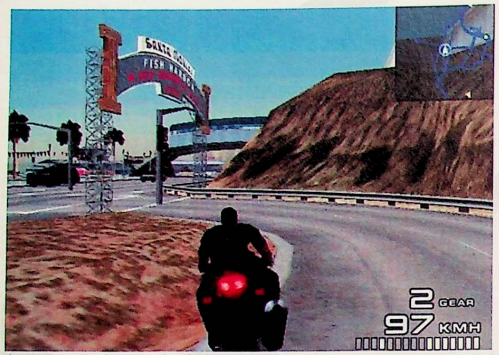
Pas mal, pas mal...

Last Blade 2 : Heart of the Samurai est un jeu de samourais...

Comme le montrent ces jolies tentures japonaises, l'histoire de Last Blade 2 se déroule au temps des samouraïs. Remarquez ici le sombrero japonais (vous avez compris), et l'éventail là : admirez la particularité des toits des bâtisses qui se terminent en chapiteau. Tout a été pensé dans le détail pour retranscrire avec le plus réalisme possible les caractéristiques de l'époque et du pays... Merveilleux...



News



La phase en moto s'est encore étoffée d'un point de vue graphique.

Y'a rien de mieux qu'un bon shotgun !

Le tueur de Shenmue ?

Head Hunter

Head Hunter

éditeur : sega - développeur : amuze - date de sortie : novembre 2001 - genre : action-aventure

C'est bien connu, c'est toujours durant les derniers jours de bouclage qu'arrivent les meilleures infos. Ainsi, c'est à deux jours du départ chez l'imprimeur que le fantastique Head Hunter décide de refaire parler de lui. Et très honnêtement, je vois mal comment le passer sous silence alors qu'il est certainement l'un des trois jeux les plus attendus sur Dreamcast avec Soldier Of Fortune et Shenmue II. Admirez ces quelques photos et délectez-vous d'un titre qui marquera certainement l'univers vidéoludique de son empreinte. Mais réussira-t-il à faire mieux que Metal Gear Solid 2 ou Shenmue II?

Un centre de contrôle qui cache certainement des activités douteuses.

On ne s'attendait pas à avoir aussi rapidement des nouvelles de ce titre développé par le studio suédois Amuze. Et pourtant, voici une petite collection de nouvelles photos et quelques infos qui vous en apprendront plus sur ce qui deviendra à n'en pas douter l'un des 5 meilleurs jeux de la Dreamcast. C'est ainsi que l'on a appris récemment la participation au projet de deux pointures : Dom Gibbs, qui s'occupait de toute la partie bruitages des James Bond, et Philip Lawrence, l'un des nombreux scénaristes de la série X-Files. Un nouveau gage de qualité pour un jeu d'aventure décidément pas banal. D'ailleurs, comme pour appuyer encore plus l'aspect cinématographique de leur bébé, les programmeurs d'Amuze ont su s'inspirer de films cultes comme Matrix (encore une histoire de Bullet Time ?), Robocop, Total Recall et Starship Troopers (avec tout ça, c'est Verhoeven qui va être content !). Ainsi, à la manière de ses films, certaines cut-scenes donneront droit à une séquence du journal télévisé avec de vrais acteurs. Au chapitre des nouveautés, on pourra désormais avoir accès à un espace d'entraînement virtuel qui permettra de gagner des points d'énergie, d'obtenir de nouvelles armes et de développer de nouvelles techniques de combat. Celles-ci vous seront bien nécessaires pour éviter de mourir dans un environnement 3D d'une rare interactivité. Exemple, si vous vous trouvez près d'une station-service et que vous tirez malencontreusement sur une pompe, tout explose ! De toute façon, vous aurez intérêt à vous montrer vigilant, puisque vous devrez affronter des adversaires aussi variés que des cyborgs, des loubards, des mercenaires et des membres du SWAT. Ah, dire qu'il va falloir attendre le mois de novembre...

Neo Alex (qui fut lui aussi chasseur de primes dans sa jeunesse)

Un exemple de ce que vous trouverez dans l'espace virtuel d'entraînement.

Méfiez-vous des coins sombres

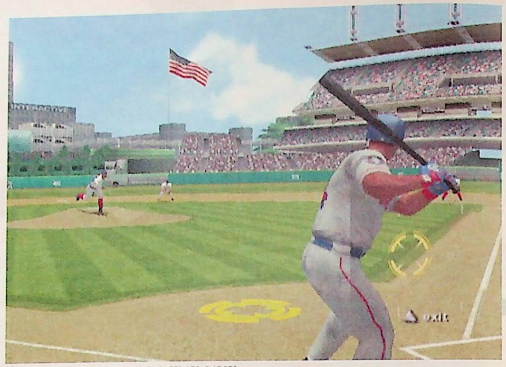
HOBBY ONE

TOUS LES JEUX ET ACCESSOIRES
MODIFICATIONS ET RÉPARATIONS TOUTES CONSOLES
NEUF & OCCASION
NOUS RÉPARONS ÉGALEMENT LES DÉGÂTS CAUSÉS PAR LES "BIDOUILLEURS"
ATELIER S.A.V / PUCES POUR DC
DÉBLOCAGE
DÉZONAGE DVD
CLUB DVD
TOUS LES FILMS EN STOCK
DU LUNDI AU SAMEDI 10H30—19H30/ NON-STOP

VOUS ALLEZ ENFIN ÊTRE TRAITÉS EN "CLIENTS" !

15, BD VOLTAIRE
METRO : OBERKAMPF OU RÉPUBLIQUE
TÉL. : 01 402 11 402
V.P.C. / GROS & DÉTAIL / FAX : 01 402 11 401

Admirez le travail des ombres sur la tenue du batteur.



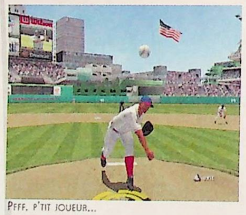
Plein de curseurs pour vous faciliter les choses.

FINIRAI-JE COMME SOPHIE THALMAN ?

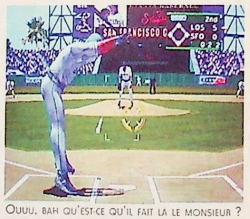
World Series Baseball 2K2

éditeur : sega - concepteur : visual concepts - date de sortie : 1 août 2001 - genre : sport

On peut raisonnablement être une fille et aimer les jeux vidéo. On peut résolument être une fille et aimer le sport. Mais peut-on véritablement être une fille (j'ai dit une vraie, Kyo) et aimer les jeux de sports ? Là, bien que les probabilités soient tout de même moindres, c'est à moi qu'on a confié le soin de parler de World Series Baseball 2K2. Bien, bien, bien, je m'exécute... Après tout, le cerveau féminin n'est-il pas absolument indissociable de tout ce qui a trait à compétence et intelligence ?



Pfff, p'tit joueur...



Ouuu, bah qu'est-ce qu'il fait la le monsieur ?

Ainsi que Kyo se délecte de le faire pour chacun de ses jeux érotiques japonais, je suis supposée m'extasier sur le corps de ces athlètes sportifs que sont les baseballeurs. Eh bien non, puisqu'on ne peut consommer et puisque le seul neurone de la rédac' m'a été décerné, je vais tenter de vous parler du jeu en lui-même et ce, oui mesdemoiselles, oui messieurs, avec la perspicacité d'une femme qui ne connaît rien au base-ball... Alors, voilà, que nous annonce-t-on de nouveau en comparaison de l'ancien World Series Baseball 2K2 auquel nous n'avions déjà pas joué ? Il semblerait de prime abord que le gameplay originellement exécrable ait subi un remaniement total. C'est en effet la Visual Concepts qui a hérité du projet, et il est fort à parier que les lacunes grossières du premier opus seront bannies à jamais de la congrégation des Baseball 2K. Outre donc une animation et des graphismes largement revus à la hausse, ce 2K2 recense également un mode On-line à propos duquel on ne sait pas encore grand-chose, et de nombreuses simplifications sur bien des aspects de son concept. Il semblerait par exemple que les noms des pitchs (ne me demandez pas ce que c'est, je n'ai pas trouvé la traduction) que vous sélectionnez soient désormais inscrits à l'écran et que vous puissiez les contrôler en usant d'un certain icône Baseball... Une cible curseur devrait également vous faciliter les choses dans vos tentatives à viser l'icône du pitcher (c'est le gars qui est en face de vous et qui vous prépare un sale coup). Vous aurez enfin davantage de contrôle sur le déplacement de vos coureurs sur les bases et bénéficierez aussi d'une meilleure gestion des Fielder (ça, c'est ceux qui rattrapent la baballe quand elle tombe sur le terrain). Voilà, c'est dit : je ne serai jamais la Sophie Thalman du base-ball...

Titia

Avant d'agir, un sportif réfléchit toujours un peu.

Les News Jap

NEWS JAP

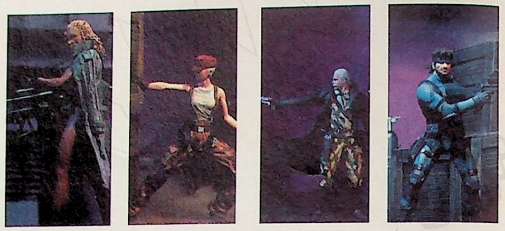
À la rentrée, le test

Vous en aurez bouffé avant le test des photos du prochain Growlanser, mais c'est mon chouchou de l'année. La belle aux cheveux blancs et courtement vêtue se nomment Riviera. Des infos ? Non, je vous réserve le tout pour le prochain numéro.

Le héros n'a rien à envier à son prédécesseur. Son arme est bien plus belle.

Les sprites format SD sont attachants.

Ah, ces américains...



Voici des figurines à l'effigie du prochain Metal Gear Solid. Le pauvre Snake a une tête catastrophique, typique des héros de séries Z. Les autres sont assez réussis, mais cela ne changera en rien mon opinion sur ces GI Joe des temps modernes.

Retrouvez la figurine du Metal Gear, la seule de potable sur les cinq en photos.

Alerte, est-ce un nouveau Shenmue ?

Certains lecteurs s'interrogeaient sur la présence d'un Shenmue US dans les prochaines sorties japonaises. Ce n'est donc pas une erreur, et en voici la preuve. Simplement, la firme a trouvé judicieux de sortir une version comportant les dialogues en américain. J'osais espérer une courte amélioration, et je me suis (une nouvelle fois ?) mis le doigt dans l'œil. Mais l'idée n'est pas mauvaise. Cela nous permettra de jouer avec des dialogues et des sous-titres en us ou jap'. Pour ma part, trouvant les voix japonaises bien supérieures aux voix américaines, je ne saurais que trop vous conseiller de le faire une nouvelle fois avec la véritable ambiance.

Offrons-leur un cerveau

Et je ne plaisante pas. On attendait de ce quatrième Tekken la quintessence des jeux de baston 3D : ça semble très mal parti. Les persos n'ont que peu de détails, les stages sont sombres et moyennement beaux et les différences graphiques avec la version Tag ne sont que peu flagrantes. Alors oui, je suis pessimiste car nous n'avons pas affaire aux responsables de Soul Calibur. On verra bien...

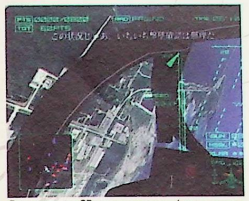
Toujours la possibilité de faire des pas de côté.

Paul vs Kazuya, mais non, on ne recycle pas du tout chez Namco.

Aucune date, que des images

J'espère que le titre est clair, je n'ai aucune nouvelle info à vous proposer, alors contentez-vous de ces quelques clichés et attendez patiemment.

Les replays sont toujours aussi percutants.



Dommage que la 3D au sol soit aussi médiocre pour les villages.

Rien ne vaut la vue interne.

Les effets de lumière sont quant à eux, très réussis.

Bien, ils ont gardé l'esprit du troisième chapitre. A savoir, une ambiance 100% manga.

Vive l'été !

Profitons des bonnes choses pendant deux mois (un seul pour nous, bien plus pour d'autres, mais deux est une moyenne) et dragouns à tout va (sauf moi). Toujours prétexte à coller une jolie fille dans mes News jap', les notations du mois peuvent servir à certains au cas où nos notations ne seraient pas assez objectives à leurs yeux. Comme je suis généreux, je vous en propose deux pour le prix d'une (même si je sais que ce cher Guillaume, maquettiste à ses heures, risque de les réduire un maximum quitte à les virer s'il manque de place).

Capcom vs SNK Millenium Fight 2000 Pro : 7, 7, 7
Confidential Mission : 7, 9, 8
Miss Moonlight : 7, 7, 6

Pia Carrot Youkosou 2.5 : 7, 8, 7
Encore une fois, les quelques jours de repos risquent de passer vite, alors foncez tête baissée sur la première fille qui vous tente. Et calculez le nombre de vents que vous vous aurez pris en une journée avec vos amis. Si vous suivez mes conseils à la lettre, un : vous risquez de vous manger plus de claques que de massages, deux : vous êtes trop facilement influençables, bande de nazes.

SPEED NEWS

L'hypocrisie a du bon

Alors que tout le monde critique la console de Sony dans les différentes boutiques, devant les amis ou sur les forums, il s'en est vendu tout de même 13 millions à travers le monde. Alors sommes-nous entourés d'hypocrites ? Ou tout simplement aurais-je la malchance de croiser les rares joueurs qui ne l'ont pas encore achetée !

Sony et Burton en fausse collaboration

Pendant que l'un se prépare à booster son compte en banque en sortant la Planète des Singes au cinéma, l'autre débarque le 5 juillet avec son Piposaru 2001, plus connu sous le nom d'Ape Escape 2001. Le nombre de singes passera de 204 à 2001, ce qui me fait de belles jambes. Ces perfides créatures pourront s'habiller de différentes manières pour vous piéger. Cool !

Merci, ô renoi des salles obscures

Artdink prévoit de convertir sa daube, Neon Genesis Evangelion : Typing E Plan, sur Play 2. Je rappelle que ce dernier est déjà disponible sur PC et Dreamcast. Prévu pour le 2 août au Japon, il sera compatible avec les claviers standard usant du port USB. Je vous évite les photos car vous les aviez à disposition dans un ancien numéro de Dreamzone, et il n'a guère évolué...

Terrible nouvelle

J'avoue ne pas être un fan de 1080 sur N64, mais vous êtes nombreux à l'avoir adulé et vous serez nombreux à attendre sa suite sur GameCube. Eh oui, la programmation est en route.

Une daube de plus

La référence en matière footballistique reste Winning Eleven 5. Et pourtant, les responsables des ISS sur N64 tentent une nouvelle approche le 6 septembre avec leur Jikkyou World Soccer 2001. Je rappelle qu'ils sont les auteurs du premier ISS déjà disponible à la sortie de la Play 2. Vi vi, la grosse chiasse indigeste offrant des sportifs bourrés d'hémorroïdes.

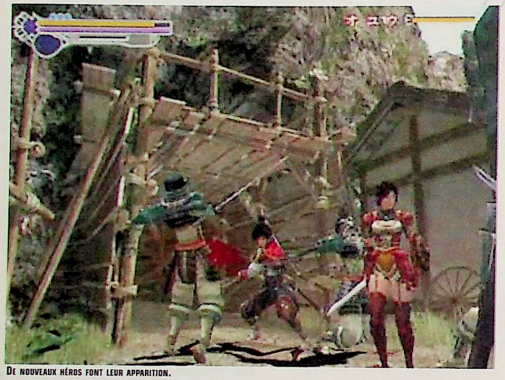
Une date définitive

Media Factory est la jeune boîte responsable de Culdcept Second, déjà en preview dans un ancien numéro. Il sera disponible le 12 juillet de cette année pour la modique somme de 6800 yens. Je vous évite la même somme en francs et en euros, car la monnaie japonaise reste instable, et ça me fatigue à 11h40 du matin. Le serveur sera en marche le même jour et vous devrez dépenser 1000 yens pour jouir de ce produit pendant 90 jours. Attention, il vous faudra l'ID que vous aviez obtenu en vous inscrivant la première fois. Il ne sort que sur Dreamcast pour le moment.

NEWS JAP

Adieu Samanosuke, bonjour Jyuubei

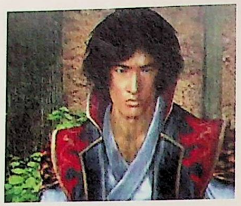
La suite du titre phare sur Play 2 débarque le 7 mars 2002 au Japon. L'histoire se situe dix ans après la conclusion du premier chapitre. Nous sommes en 1573, c'est l'été. Nobunaga revient suivi de ses démons, et pour leur faire face, un samouraï du nom de Yagyuu Jyuubei. Cette fois-ci, vous serez assistés de différents personnages secondaires : Oyuu, une jeune femme fatale de vingt ans, Magoichi, 33 ans, armé d'un pistolet et d'un sabre, et Hideyoshi Kinishita, un militaire de 36 ans. En fait, Capcom nous offre plusieurs mois pour retenir leurs noms, c'est plutôt sympathique venant de leur part. Comme vous le montrent les photos, les climats changent, il vous arrivera donc de combattre sous la pluie. La possibilité de se balader librement dans un village renforce le côté aventure un peu oublié de son précédent chapitre. Il n'en est qu'à 30 % et il semble déjà prometteur. Que manque-t-il pour le moment ? Une bonne durée de vie...

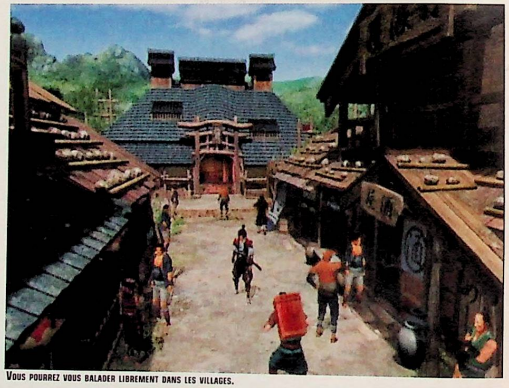

De nouveaux héros font leur apparition.

Il faudra faire avec les intempéries.

Une nouvelle galerie de monstres.

Les vidéos sont toujours aussi belles.




Vous pourrez vous balader librement dans les villages.

Bien entendu, les programmeurs ont ajouté de nouvelles capacités.

Capcast à la rescousse

Un jeu bourré d'humour.

Huit persos, c'est peu. Mais plusieurs sont cachés.

D'ingénieux programmeurs ont inventé le Bleemcast pour que nous ayons la chance de jouir des meilleurs titres PlayStation sur Dreamcast. Un p'tit coup de lissage par-ci, moins de temps de chargement par-là : tout pour plaire. Mais c'était sans compter sur le savoir-faire de Capcom, la seule firme capable de rééditer sans complexe la plupart de ses anciens titres sur les consoles nouvelle génération. Voici donc Super Puzzle Fighter 2X for Matching Service, qui n'aura d'intérêt que la longueur de son titre. Sa sortie Dream est pour bientôt, et vous pourrez donc affronter d'autres amis via le Net. Le changement avec Bleem ? Le jeu est aussi moche, heureusement que son gameplay reste excellent et non dépourvu d'intérêt.

Pas un rêve, une probabilité

Je suis l'un des plus grands fans du troisième Sakura. Et voilà que Red, suite au succès du volet à Paris, annonce le quatrième opus sur Dreamcast pour le printemps 2002. À ne plus rien y comprendre puisque nous ne devions plus avoir de produits après mars 2002. Voilà donc la meilleure nouvelle du mois. Hélas, vous m'autoriserez à avoir quelques doutes. L'ancien chapitre a mis des années à sortir et a été repoussé à plusieurs reprises. J'ai l'inquiétude que si son développement prend trop de temps, ils décideront de le sortir sur GameCube ou Play 2.

Merci Sonic Team

Pour bien nous rappeler qu'ils sont à l'origine des différents Sonic, les programmeurs se sont amusés à intégrer dans la seconde version de Phantasy Star Online les héros que vous connaissez tous. Un joli clin d'œil. Je rappelle qu'il n'est pas prévu en version française.

Merci Sonic Team.

Les trois joyeux lurons dans PSO. On aura tout vu.

Vous avez le temps avant la St Valentin

Cet objet étant déjà disponible, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Je n'ai jamais été doué en ce jour de fête, trouvant stupide ce besoin d'avoir à bien s'habiller pour aller au restaurant du coin. Je m'excuse d'ailleurs d'avoir été aussi ingrat l'année dernière, même si nous y sommes allés quelques heures après une petite explication. Tout le monde s'en fout ? Ok, voici la peluche du gentil Mog des FF qui fera plaisir à vos copines. Ne me remerciez pas, c'est tout naturel, c'est si compliqué de trouver un petit cadeau à nos chères moitiés (comme c'est mignon et si peu ironique). Espérez simplement que votre meilleur ami n'offre pas la même chose à sa conjointe, sinon, elles trouveront ça étrange de votre part à tous les deux. Je sais, une simple photo pour beaucoup de texte bien inutile. Que voulez-vous, on ne change pas un moitié jap' du jour au lendemain...

Speed News

Seiko prépare sa retraite...

... en lançant une édition limitée de montres à l'image de Final Fantasy. En vente à partir du 22 juin (je sais, la date est déjà passée), ils n'en préparent que mille exemplaires. Sera intégré à la montre un calendrier qui se périmera en 2046 (si je puis me permettre ce terme), une alarme et un thermomètre. Le prix ? On s'en fout.

Dracquillas, ce message s'adresse à vous

Banpresto annonce un nouveau Super Robot Taisen sur Dreamcast dans les mois à venir. Je sais, il était annoncé depuis des lustres, mais nous venons enfin d'avoir les dernières confirmations.

Ulala est en route

Eh oui, la plus charmante des danseuses, toutes consoles confondues, va reprendre du service sur PS2. Je sais, c'est frustrant. Une date ? Non, une approximation, car on ne le prévoit que pour l'année prochaine.

On est gâtés les amis

Nec Interchannel nous offre enfin une date pour son chef-d'œuvre nommé Air : le 9 août sur Dreamcast. C'est un Dyôkusei, pour ceux qui ne le sauraient pas encore.

Date officielle

La tuerie que tout le monde attend, j'ai nommé Mark of the Wolves, ne sortira qu'au mois de septembre au Japon. Son prix sera de 5800 yens et il proposera un mode Arrange et un Art Gallery. Attention, les programmeurs nous promettent une version identique à l'Arcade. Tout de même, autant de mois pour une conversion, faudrait voir à ne pas pousser trop souvent même dans les orties. Alors que tout le monde l'espérait pour les mois de juillet / août...

Une grande nouvelle

Même si ce n'est qu'une rumeur, apprenez que la firme SNK serait de retour parmi nous. Elle prévoit d'ores et déjà plusieurs titres sur sa console chérie, la Neo Geo pour les retardataires : Capcom vs SNK, Samurai Spirit 5 et King of Fighters 2001. Prions pour que cette info soit confirmée rapidement.

Comme c'est touchant

La firme SquareSoft annonce que le thème final de Final Fantasy The Spirits Within sera chanté par un groupe de pop japonaise, L'arc-en-Ciel. Le titre de la chanson ? Stay Away. Entre nous, c'est pas gagné...

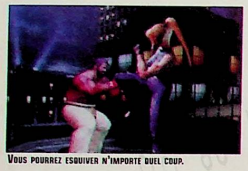
Et les émulateurs, c'est fait pour les chiens ?

La firme coréenne Mega prévoit différents anciens jeux SNK au format PC. Vous voulez des noms ? Kabuki Klash (Far East of Eden I), King of Fighters 98, King of Monsters, Last Blade, Metal Slug 2, Neo Bomberman, Ninja Commando, Panic Bomber, Real Bout Fatal Fury Special, Samurai Shodown 2 & 4. Ce que j'en pense ? Tout est dans le titre...

NEWS JAP

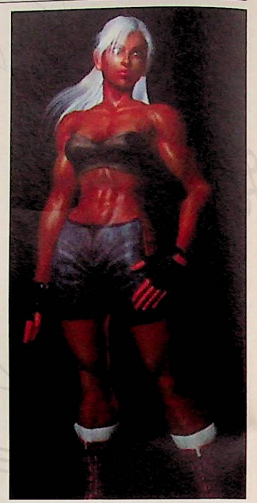
Restez vigilants

PS2 Même si je suis le premier à défendre Virtua Fighter 4, j'avoue avoir quelques inquiétudes. Déjà, le nouveau perso manque de charisme. Vanessa a des enchaînements meurtriers, mais j'aurais préféré de très loin un peu d'esthétisme à la place de sa tonne de muscles. Ensuite, les enchaînements et les impacts sont les mêmes que dans le Trois. Bref, trop de rapidité, un léger manque d'impression de puissance et un effet de déjà-vu assez présent. Il n'empêche que je vais prendre mon pied, car il est facile de rendre un tel jeu technique. Mais je sens encore les critiques des novices capables de le trouver trop bourrin à leur goût et dénué d'intérêt. En attendant une version définitive, voici de nouvelles photos.


Vous pourrez esquiver n'importe quel coup.

Lion est de retour pour notre plus grand plaisir. Le seul français du jeu.

Avec Jeffrey, tout dans la dentelle.



Un moine Shaolin, on ne pouvait rêver mieux.

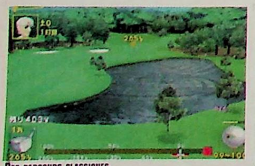
Kage esquive Akira et le déséquilibre. Fort ce ninja.

Manu no Golf 3

PS2 Non, je ne me suis pas planté de titre, ne soyez pas mauvaise langue s'il vous plaît. Minna no Golf (Everybody's Golf pour les « non-japoniaisants ») est la crème des jeux de golf, le King of Fighters des jeux de baston 2D, le Gran Turismo des simulations de trottinettes, le Chrono Cross des RPGs, la Maîté des femmes fatales, bref une bombe. Vous ne trouverez guère plus jouable ailleurs, alors vous savez ce qu'il vous reste à faire ? Attendre...

Des décors somptueux.

Le jeu de golf le plus réussi et le plus fun sur Play se fait un lifting.


Des parcours classiques.

Ouais, kyo content !

Dreamcast Je vais pouvoir vous reparler deux secondes de mon pire cauchemar, que l'on appellera Virtual On. Je ne remercierai jamais assez les compositeurs des différents VO qui ont su, comme personne, créer des thèmes catastrophiques à la limite du vomissement insupportable. La maniabilité au pad était lamentable ; à côté, les Armored Core étaient plaisants à jouer. Et je vous évite mon avis en ce qui concerne les différentes notations japonaises qui ne font que l'encenser à chaque reprise. Mais je ne suis pas un ingrat, loin de moi cette pensée ; alors voici différentes photos du dernier chapitre en date. Promis, je ne ferai pas le test s'il sort un jour sur Dreamcast, ce qui m'étonnerait.

De jolis effets de lumière

Toujours autant le bordel à ce que je vois.

Les boutons du pad sont tous utilisés.

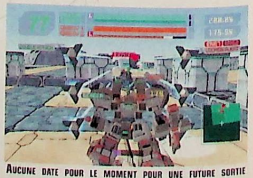
Prions pour que nous nous tapions de vraies musiques.

Des mechas assez spéciaux. On est loin de Gundam.

Encore heureux que je gagne des fois.

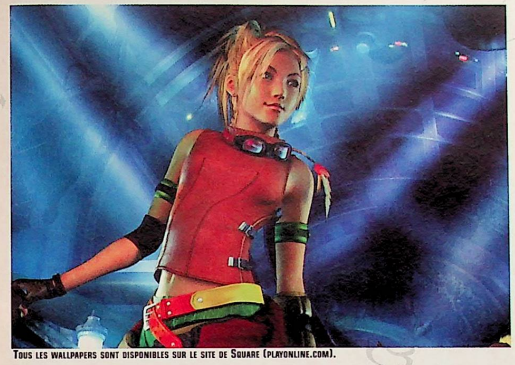
Certains décors sont assez pitoyables.

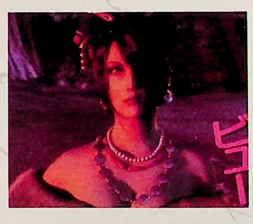
Sans Twin Stick, le jeu n'a que peu d'intérêt.


Aucune date pour le moment pour une future sortie console.

Je le veux, j'en peux plus, je suffoque...

PS2 ... même devant quelques wallpapers. Que voulez-vous, j'aimerais connaître un autre RPG sensation 128 bits que Skies of Arcadia. Surtout quand ce dernier vient de SquareSoft et qu'il est équipé du titre Final Fantasy. Au passage, voici les jolies figurines de Tidus et Yuna qui n'intéresseront que l'otacouille qui sommeille en vous, et quelques clichés mettant en scène le Blitzball ainsi que la splendide et sombre Lulu.


Tous les wallpapers sont disponibles sur le site de Square (playonline.com).

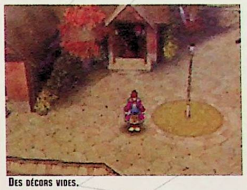


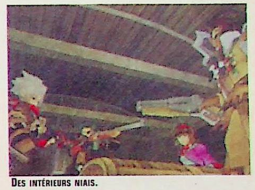
Bande de pervers

Dreamcast Voici deux nouvelles photos du nouveau Pia Carrot. Même si ces dernières ne sont pas explicites, le titre vous réserve de bonnes surprises. Je ne vous cache pas que les différentes notations japonaises ne sont pas extraordinaires, mais si vous arrivez à mettre la main dessus, évitez de réfléchir avec votre cerveau pour une fois !

Fred, détends-toi

PS2 Je sais que tu es impatient de voir débouler le troisième chapitre de Wild Arms. Tu n'as guère de Play 2 : il te faudra donc économiser en arrêtant dès maintenant les descentes de pression tous les samedis au bar du coin. Surtout qu'il a le mérite d'éviter les graphismes innovants (tous les graphistes s'identifient à ceux de Jet Set Radio) et le héros aux cheveux bleus (Contrail se serait enfin offert un cerveau ?). Mais comprendras-tu un jour que tu as des goûts immondes ? Fan de Legend of Legaia, Wild Arms, Mortal Kombat et Shadow Madness : on sent la caricature du mec paumé qui n'a qu'un seul ami, la Bastide des Green (cher ami, tu te reconnaîtras sans trop de mal). Voici donc un maximum de photos pour toi et ta troisième jambe (de son petit nom Manu) qui attendez le prochain Sony avec impatience. C'est tellement simple d'en mettre plein la gueule dans un magazine, mais tu n'avais qu'à ne point perdre mon franc symbolique ! Gageons que le système de combat de ce jeu sera graphiquement présentable ; cela nous changera des deux autres chapitres.


Des décors vides.

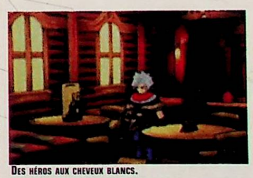

Des intérieurs niais.

Des combats soporifiques ?

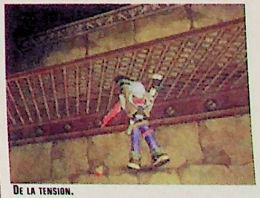
De nouvelles capacités pour chaque perso.

Des filles seules en pleine rue.

Des dialogues de sourds.


Des héros aux cheveux blancs.

Des héroïnes aux cheveux marrons.


De la tension.

Il ne nous reste plus qu'à prier. N'est-ce pas Fred ?

NEWS JAP

ça commence mal

Des mechas relativement laids.

Du sang, soit, mais une arme bien triste dans un RPG. Je préfère une bonne épée.

Vraiment, je demande à voir.

P52 Je ne supporte pas l'allemand. Xenosaga Episode 1 : Der Wille Unefrite zur Macht.com est le titre du fameux Project X de Namco (vous serez prié d'enlever quelques lettres pour obtenir le véritable titre original). Réalisé en coopération avec une équipe de SquareSoft responsable de Xenogears sur PlayStation, je n'en attends pas grand-chose. Pour quelles raisons ? Tout simplement parce que les deux titres semblent trop éloignés, que l'effet Star Wars pour le nombre d'épisodes me fatigue le cerveau, que l'héroïne a une pauvre tête et que les mechas ressemblent à des conserves Leader Price de mauvais goût.

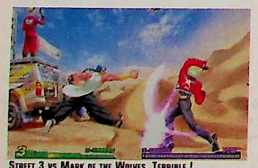
Deux filles bien laides. Faudra faire avec. L'une d'elles est un androïde.

souhaitons-leur la bienvenue

P52 Même si je sais que ce support est maudit par la plupart des lecteurs de Dreamzone ! Apprenez que vous aurez différents stages supplémentaires déjà disponibles dans le tout premier Guilty Gear et un mode Gallery. Ben n'en peut plus et compte se le procurer le jour de sa sortie. Ah ces blonds, une proie facile pour les éditeurs.

vous n'en avez jamais assez ?

Dreamcast Non content de ma preview de quatre pages du mois dernier, je vous propose un maximum de photos qui mettent en scène les derniers arrivants. Je vous avais parlé du magnifique Rock Howard, le voici en chair et en pixels accompagnant les 43 autres « fighters ». Mes jeux de mots étant catastrophiques en ce début de semaine, je préfère m'arrêter là. Une dernière chose, le décor du désert est animé. Vous ne rêvez pas, il arrivera que des voitures de rallye viennent troubler votre match en sautant au-dessus de vos têtes. Du grand spectacle !



Street 3 vs Mark of the Wolves. Terrible !

Rock compte bien exploser la gueule de son paternel.

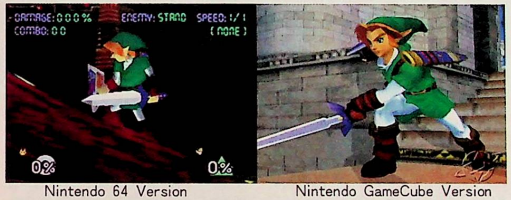
Hadhmaru, il ne manquait plus que lui...

Blanka espérait peut-être battre une héroïne de Last Blade...

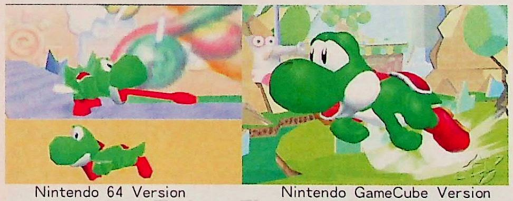
vous aimez les comparatifs ?

GAME CUBE Voici trois photos des trois héros de Super Smash Bros Melee sur GameCube. À gauche, l'ancienne version sur N64 ; à droite, la suite sur 128 bits. Rien ne sert de tergiverser (que j'aime ce terme) durant des heures, c'est beau, ça ne sent pas le roussi, les bits sont très bien utilisés. Même si je conçois que le principe du jeu reste daubique, mais cela ne me regarde pas... Certains joueurs Dreamcast n'ayant débuté que sur ce support, je fais une rapide présentation des trois personnages (eh oui, les neuneux existent). Donkey Kong c'est le singe, Link, c'est le Village People en costume verdâtre moulant et Yoshi, la bestiole au nez en forme de suppositoire.

Nintendo 64 Version — Nintendo GameCube Version



Nintendo 64 Version — Nintendo GameCube Version



Nintendo 64 Version — Nintendo GameCube Version

Ne reste plus qu'à attendre le nouveau gun de Namco.

vampire, vous avez dit vampire ?

P52 Non, ce n'est pas ce cher Alex qui s'est chargé de vous trouver un titre bidon, car je suis le seul taré à vous rédiger des news japonaises chaque mois. Alors, n'envoyez pas des lettres d'insultes à son nom, mais au mien. Pour une fois, je serai d'accord avec vous... Bref, voici une dernière flopée d'images en vrac de ce splendide Vampire Hunter réalisé par Namco et l'équipe de Sega à qui l'on doit les deux House of the Dead. Même principe, on shoote tout ce qui bouge sauf les gentils humains, et dès que l'on a fini le jeu, on court se réfugier dans les divers modes Training qui sauvent la durée de vie de plusieurs heures. Un très grand titre, disponible d'ici quelques mois.

Zoom, sur un méchant.

Shootez tout ce qui bouge.

Un intérieur gothique.

Une fille bien dénudée. Dommage qu'elle soit laide.

Plusieurs sortes d'ennemis.

Au moins, il n'a pas trop une sale gueule.

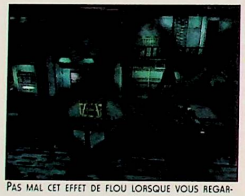
WIP

WORK IN PROGRESS

Metal Gear Solid Bleem !

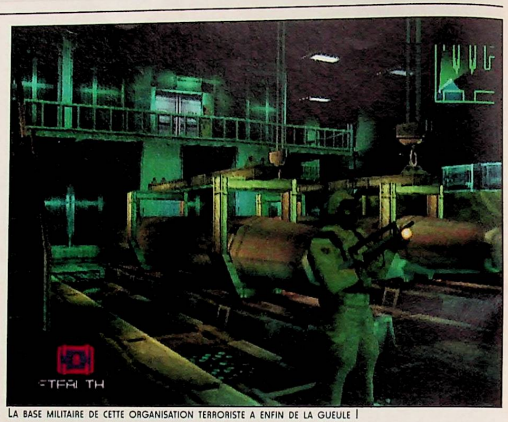
Après le génial Gran Turismo 2, le Bleem ! s'attaque à une autre étoile de la collection PlayStation avec Metal Gear Solid. Ce jeu édité par Konami fut l'une des grandes révolutions vidéoludiques lors de sa sortie. À l'heure où les possesseurs de PlayStation 2 en sont encore à attendre désespérément la sortie du deuxième épisode, les fanatiques de la Dreamcast vont pouvoir s'essayer au premier dans une version si réussie, qu'elle en est même supérieure à celle proposée sur PC. Alors, prêts à jouer avec Snake ?

Méfiez-vous des gardes qui peuvent vous repérer.



Pas mal cet effet de flou lorsque vous regardez à travers le grillage.

Le tout début d'une aventure qui s'annonce grandiose.



La base militaire de cette organisation terroriste a enfin de la gueule !

En route pour de nouvelles aventures avec le Bleem !, cet astucieux petit programme permettant d'émuler des jeux PlayStation sur Dreamcast. Après la visite complète de Gran Turismo 2 le mois dernier, cette fois-ci, nous allons évoquer Metal Gear Solid. Ce jeu d'aventure créa quasiment à lui tout seul un nouveau genre, la Spy Simulation. Pourquoi une telle appellation ? Parce que le seul réel moyen de survivre dans ce jeu était de savoir se cacher. Mais bon, commençons par le commencement...

Le monde est menacé par une terrible organisation terroriste, la Fox Hound. Pour tenter d'éradiquer cette place forte du mal, les Américains envoient leur meilleur agent, Snake. Ce spécialiste de l'infiltration devra pénétrer dans la base secrète de Fox Hound et en percer les secrets, d'autant qu'ils ont apparemment mis la main sur une arme expérimentale terrifiante, le Metal Gear. Mais remplir cette mission ne sera pas de tout repos, cette organisation étant composée de mercenaires expérimentés et sans pitié comme Revolver Ocelot, Sniper Wolf ou Liquid Snake. Éviter les gardes, découvrir des informations vitales pour le gouvernement américain, libérer les otages, affronter les meilleurs mercenaires dans des duels fratricides et détruire le Metal Gear, voilà de quoi sera faite votre odyssée. Autant de raisons qui ont fait le succès de Metal Gear Solid. Sans compter que le jeu développe un scénario complexe ménageant son lot de surprises (comme l'arrivée spectaculaire d'un ninja cybernétique rêvant de vengeance !). La réalisation du jeu misait d'ailleurs beaucoup sur cette ambiance angoissante, le tout se déroulant sous forme de cut-scenes qui utilisaient le moteur du jeu pour garder une plus grande homogénéité graphique. La prise en main était impeccable, et cela malgré la tonne d'action que Snake pouvait effectuer : étrangler un ennemi, ramper, tirer, se cacher, cogner sur un mur pour attirer ses ennemis, utiliser toutes sortes de gadgets... Voilà ce qu'apportera le Bleem ! aux possesseurs d'une Dreamcast : un jeu pas comme les autres, un grand jeu. Bien sûr, vous vous en doutez, techniquement, il ne sera pas à la hauteur d'un titre comme Shenmue. Mais il n'aura pas à rougir de la comparaison avec Resident Evil 2 Value + ou même The Nomad Soul (ce qui est déjà un bel exploit !). Plus encore qu'avec Gran Turismo 2, ce programme trouve le moyen de nous impressionner. Les décors sont désormais entièrement lissés, les gros pâtés de pixels ont disparu et les petits détails graphiques apparaissent enfin. De plus, le Bleem ! intègre quelques petits effets visuels (principalement de lumière) qui font de cette version la plus belle jamais vue à ce jour.

Avec une base solide, celle d'un des meilleurs jeux de la PlayStation, et une réalisation stupéfiante, puisque faisant jeu égal avec celle d'un Nomad Soul, ce Metal Gear Solid risque de devenir l'un des titres incontournables de cet été sur Dreamcast. Préparez-vous, Snake revient, et il est plus beau que jamais !

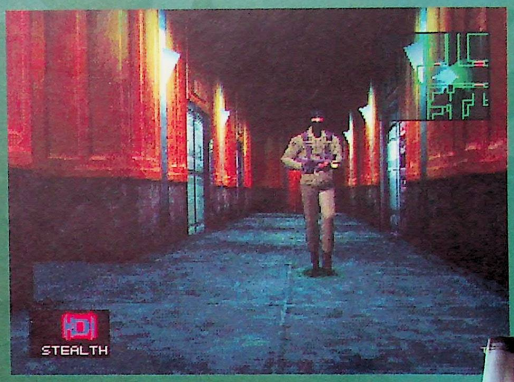
Neo Alex (qui va bien s'éclater pendant les vacances !)

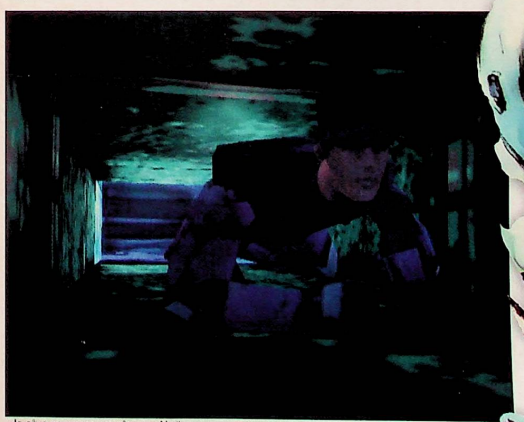
Je vais le chopper par derrière et l'étrangler.

Développeur :	Hideo Kojima et sa Team
Éditeur :	Konami
Genre :	Spy Simulation
Sortie prévue :	été 2001

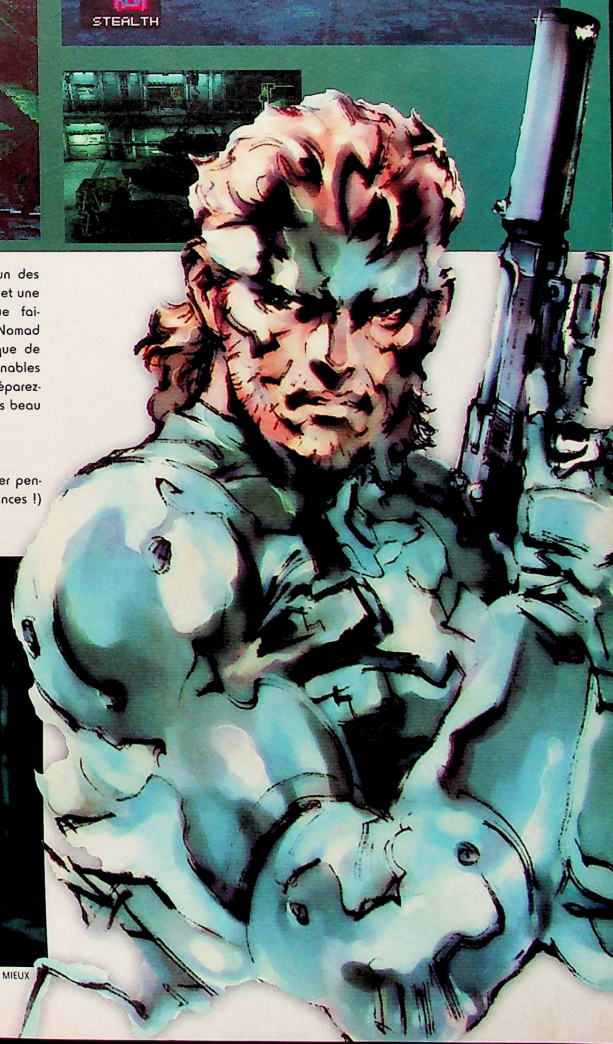
COMME LE TEMPS PASSE...

C'est avec cette version Bleem ! de Metal Gear Solid que l'on se rend mieux compte de l'évolution de la 3D depuis quelques années. Regardez ces quelques photos en comprenant bien qu'à l'époque de sa sortie, ce titre était l'un des plus beaux du marché. Maintenant, jetez un coup d'œil sur les autres photos qui ornent cette preview de deux pages. Les angles et lieux sont les mêmes, mais côté graphismes, c'est le jour et la nuit ! On se rend ainsi mieux compte de l'énorme apport d'un programme comme Bleem ! sur un jeu d'aventure, les problèmes de clipping ou d'affichage y étant moins nombreux que dans un jeu de course comme Gran Turismo 2.





«Je rêve de passer les fêtes de Noël tranquillement en famille, mais non, on est tellement mieux dans un putain de conduit d'aération !»



TRAVELLING

Propeller Arena

fly in the skies

Vous savez à quoi on reconnaît un bon jeu ou un jeu très attendu ? Au nombre de pages que la presse spécialisée daigne lui accorder. Le mois dernier, j'avais eu l'occasion d'évoquer avec vous une nouvelle simulation de vol développée par les équipes de Yu Suzuki. Si ces deux premières pages consacrées à ce futur hit de la Dreamcast vous avaient mis l'eau à la bouche, vous devriez apprécier ce Work In Progress. Vous y apprendrez pourquoi Propeller Arena n'aura aucun mal à exploser Deadly Skies qui, quelques années après sa sortie, demeure la meilleure simulation sur Dreamcast. Mettez votre casque, vérifiez le niveau de carburant, et c'est parti pour un vol inoubliable...

Une explosion à vous décoller la rétine !

Les décors sont très vivants, comme vous pouvez le voir ici avec le décollage de cette navette spatiale.

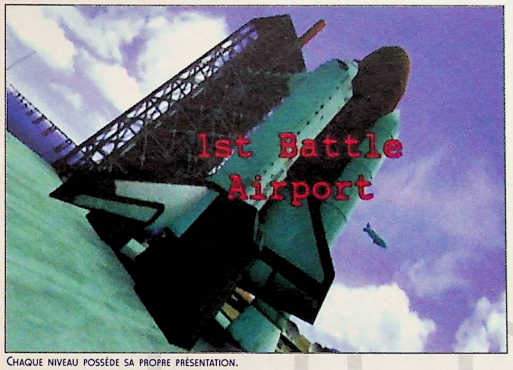
Que ceux qui pensent que ce jeu est laid lèvent le doigt pour montrer leur mauvais goût.

Les équipes sont nombreuses et amusantes.

Le lens-flare est bien présent, pour le plus grand plaisir des yeux.

Ne vous y trompez pas, malgré les nombreux avions de la Seconde guerre mondiale que vous pourrez piloter ici, toute l'action de Propeller Arena se situe dans un futur peu éloigné, un futur dans lequel un nouveau sport a fait son apparition. Il consiste en un affrontement d'une demi-douzaine d'avions dans un espace donné. Ces avions, bien que possédant un vieux look, peuvent non seulement utiliser leurs mitrailleuses, mais aussi tirer des salves dévastatrices de missiles. Au départ, vous devrez choisir votre pilote parmi 7 équipes différentes, qui représentent plus ou moins différents pays. Chaque équipe possède bien entendu son propre appareil lui permettant de développer son propre style de pilotage. Malheureusement, sur la dernière démo jouable présentée à l'E3, seuls quatre appareils étaient disponibles. De la même façon, seuls deux modes de jeu répondaient à l'appel : un mode Solo qui consiste à affronter cinq adversaires simultanément et un mode 2 joueurs en écran splitté verticalement. La version finale contiendra un mode Battle Royal permettant à quatre joueurs de se «tirer la bourre» au milieu d'un océan de petits nuages et un mode On-line encore plus fun, puisqu'il invitera jusqu'à six pilotes pour des duels fratricides. C'est d'ailleurs avant tout ce dernier mode qui fera la force et l'originalité de Propeller Arena face à de sérieux concurrents comme Ace Combat 4 et Air Force Delta 2. Pour le reste, le titre développé par le papa de Shenmue n'aura visiblement pas à rougir de la comparaison. Ce qui frappe d'entrée, c'est l'énorme qualité visuelle dont il fait preuve. Les graphismes sont parmi les meilleurs proposés par la 128-Bit de Sega, avec des décors qui n'apparaissent pas uniquement variés, mais aussi richement détaillés. Un exploit si l'on tient compte de l'excellence de l'animation qui se paye le luxe d'être... Parfaite ! Comment ne pas rester admiratif devant le travail accompli : aucun bug à l'écran, très peu de clipping et un champ de vision tout bonnement extraordinaire pour un jeu de ce type (surtout si on le compare à Deadly Skies). Sans compter que le moteur intègre un grand nombre de petits effets visuels, comme des effets de transparence pour certaines phases dans les nuages et du lens-flare à n'en plus finir. D'ailleurs, de ce côté-là, on se croirait presque sur PlayStation 2. Pour parfaire encore un peu plus cette impression d'un produit de haute volée, il convient de signaler la présence de plusieurs petites animations dans les décors. Ainsi, vous pourrez voir décoller une navette spatiale dans le stage se déroulant en Floride, admirer le vol gracieux de dirigeables dans celui se situant dans le désert du Nevada. Bref, de quoi rester contemplatif durant de longues minutes face à tant de beauté. Pourtant, ce n'est pas le moment de se déconcentrer. Vos adversaires ne vous feront pas de cadeau, et l'action ne s'en trouve que d'autant plus rapide et mouvementée. Vous ne saurez plus où donner de la tête. Avec une animation en 30 images par seconde, Propeller Arena est déjà très impressionnant, mais les programmeurs ont promis que la version finale ne descendrait pas en dessous des 60 images par seconde. Et il faudra bien cela pour proposer trois vues différentes : deux vues externes plus ou moins détaillées et une vue du cockpit particulièrement réaliste. Sur le plan de la jouabilité, ce titre sera sans doute un modèle du genre, puisque conçu par l'une des meilleures équipes internes de Sega. Décidément, la Dreamcast ne cessera jamais de m'étonner ! Même finie, elle continue d'afficher une superbe que d'autres consoles feraient bien de prendre pour modèle...

Neo Alex (définitivement amoureux de sa Dreamcast)



Chaque niveau possède sa propre présentation.

Attention, ça sent mauvais !

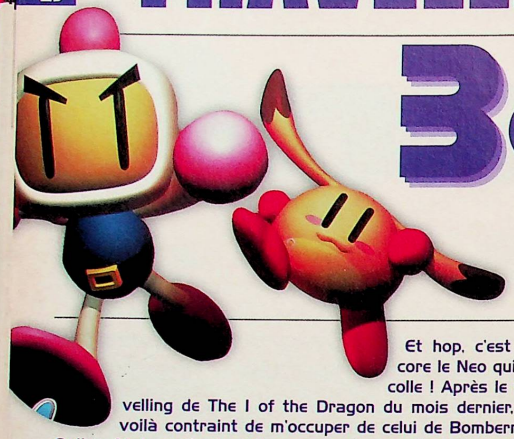
Parfois, rien ne vaut une bonne salve de missiles.

L'art du combat aérien

N'allez surtout pas croire qu'il soit si simple que cela de devenir le roi du ciel, d'apparaître aux yeux de tous comme le plus grand pilote du monde. Au contraire, il faut se montrer habile, bien maîtriser son appareil et savoir faire preuve, de temps en temps, d'un brin de génie. Pour cela, essayez de toujours bien vous placer par rapport à votre plus proche adversaire. Alignez-le puis shootez-le ! Cela fait, vous n'aurez plus qu'à le voir sauter en parachute avant que son avion n'explose dans une magnifique gerbe de feu et de métal. Ah, le goût de la victoire !

Conception :	Sega / AM2
Distribution :	Sega / AM2
Genre :	Simulation de vol
Sortie prévue :	Septembre 2001 (Japon)

TRAVELLING



Bomberman Online

It's a bombastics

Et hop, c'est encore le Neo qui s'y colle ! Après le travelling de The I of the Dragon du mois dernier, me voilà contraint de m'occuper de celui de Bomberman Online. Mais surtout, n'allez pas croire que l'ami Zaza RPG soit du genre fainéant : il aime avant tout faire, pardonnez-moi l'expression, « chier « son monde ! Pourtant, ce n'est pas vraiment le moment de l'énerver, le petit Neo. Entre le fait qu'il attende avec beaucoup d'impatience les vacances (sinon, je crois que je vais finir par tuer l'un de mes camarades !), et le fait d'avoir lu ces derniers jours des textes sur la X-Box d'une infamie et d'une stupidité à faire passer l'être le plus demeuré pour le plus grand des génies, je crois que cela peut se comprendre. Enfin, d'ici deux petites semaines, je serai débarrassé de tous ces soucis...

LÀ, ÇA SENT MAUVAIS !

BOMBERMAN EST TOUJOURS LE GRAND VAINQUEUR.

CE PLATEAU DE JEU NE PERMET PAS DE DÉPLACEMENTS RISQUÉS.

HUM, UN JOUEUR TRÈS EFFICACE !

UN NIVEAU... TRÈS AQUATIQUE !

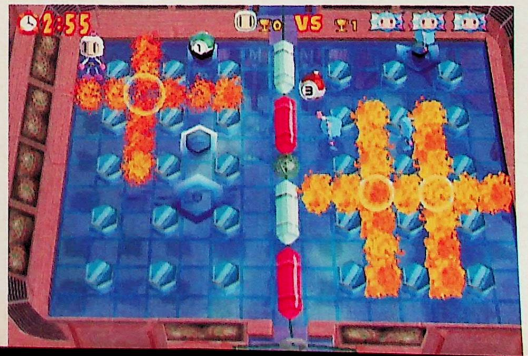
J'imagine que vous vous demandez pourquoi je fais preuve d'une telle véhémence dans un travelling consacré à l'un des jeux les plus amusants qui soit. Sans doute que je commence à en avoir assez de ces pseudo-journalistes nombrilistes qui changent d'avis comme de chemises, sans savoir de surcroît écrire plus de deux lignes sans faire trente fautes d'orthographe. Mais passons, j'aurai l'occasion de revenir sur cette attitude peu professionnelle et infantile dans d'autres previews. En ce qui concerne Bomberman Online, et à l'inverse de certains, je suis ravi qu'il puisse sortir sur Dreamcast. Si une seule console du marché méritait bien de voir débarquer ce personnage mythique qui avait fait le succès de la PC Engine, c'est bien la dernière bécane de Sega. Après tout, ce n'est que justice pour une console qui a su si bien démocratiser le jeu en réseau grâce à des titres aussi défoulants que réussis, comme Phantasy Star Online, Quake 3 Arena ou Unreal Tournament. À n'en pas douter, ceux qui se régalent en réseau sur ces merveilles sauront apprécier l'arrivée de ce héros ressemblant étrangement aux Legos de notre enfance.

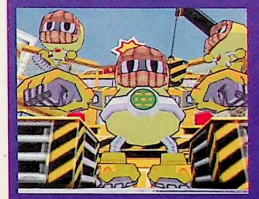
Moi, je me souviens avec émotion des moments de pur délire que j'ai pu vivre il y a quelques années avec la plus petite console de salon du monde, la PC Engine de Nec. Nombreux furent les épisodes de Bomberman sur cette machine, et grand fut son succès auprès des possesseurs d'un multitap qui purent s'y « éclater « jusqu'à cinq dans des soirées qui se terminaient tard dans la nuit. Véritable mascotte de la firme Hudson Soft (créatrice de PC Kid, la mascotte de la PC Engine), Bomberman fut même la vedette d'un mémorable shoot 'em up, le grandiose Star Parodia (les plus anciens verseront certainement une petite larme en lisant ce titre). La célébrité de ce petit personnage à la peau jaune et aux combinaisons de couleurs dignes des Schtroumpfs (espérons que l'orthographe soit correcte, sinon je vais me faire tirer les oreilles par Céline !) atteignit des sommets lorsqu'il débarqua sur PlayStation, sur Saturn, puis sur Nintendo 64. En fait, pas une seule console n'échappa à ce phénomène, contribuant à alimenter chaque fois un peu plus la légende de celui qui reste depuis des années, la référence des jeux multi-joueurs.

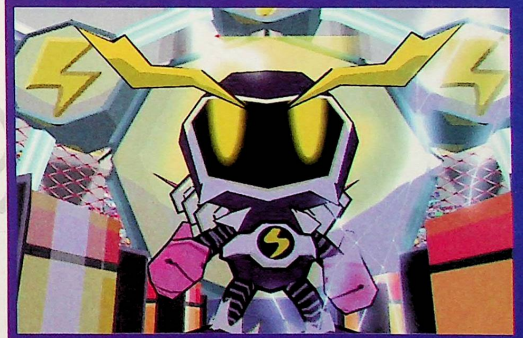
Conception :	hudson Soft
Distribution :	hudson Soft
Genre :	Stratégie
Sortie prévue :	NC

Les pouvoirs

Comme dans chaque épisode de Bomberman, vous pourrez récupérer de nombreuses options disséminées sur le sol des différents plateaux de jeu. Les anciennes comme les accélérateurs, les coulées de bombes ou les coups de pied sont toujours présentes. Mais de nouvelles ont fait leur apparition avec des pouvoirs élémentaires, comme l'électricité ou des bulles d'eau. À vous d'en découvrir la nature pour développer de nouvelles tactiques et venir à bout de tous vos adversaires.



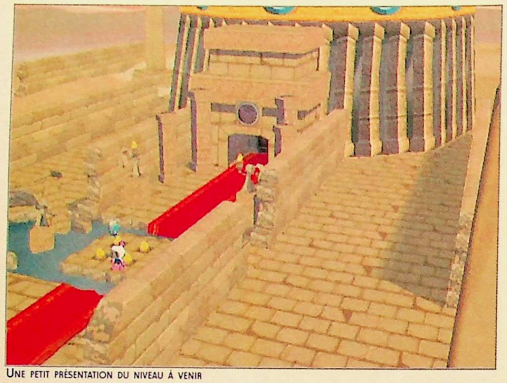




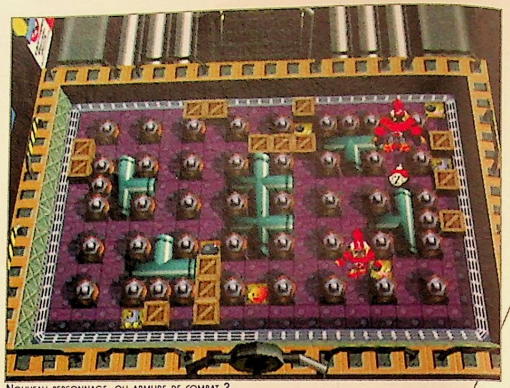
Un cousin de Jet Set Radio ?

C'est vrai que le style graphique employé sur cette merveille (qui demeure encore aujourd'hui l'un des cinq plus beaux jeux de la Dreamcast) semble avoir fait école. On le retrouve dans pas mal de projets, comme ce Bomberman Online. Remarquez, on ne va pas s'en plaindre, l'impact visuel se révélant indéniablement fabuleux. Allez, zieutez-moi ça !

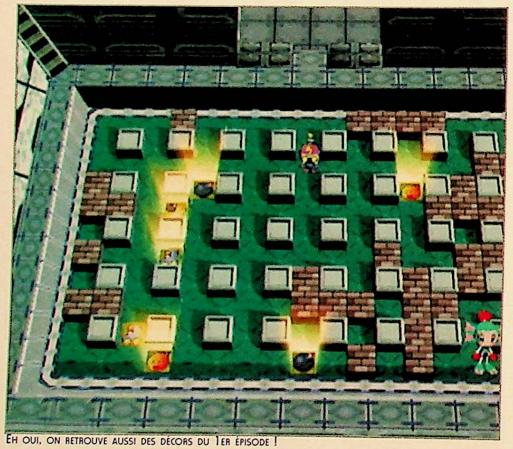
TRAVELLING



UNE PETIT PRÉSENTATION DU NIVEAU À VENIR



NOUVEAU PERSONNAGE, OU ARMURE DE COMBAT ?



EH OUI, ON RETROUVE AUSSI DES DÉCORS DU 1ER ÉPISODE !

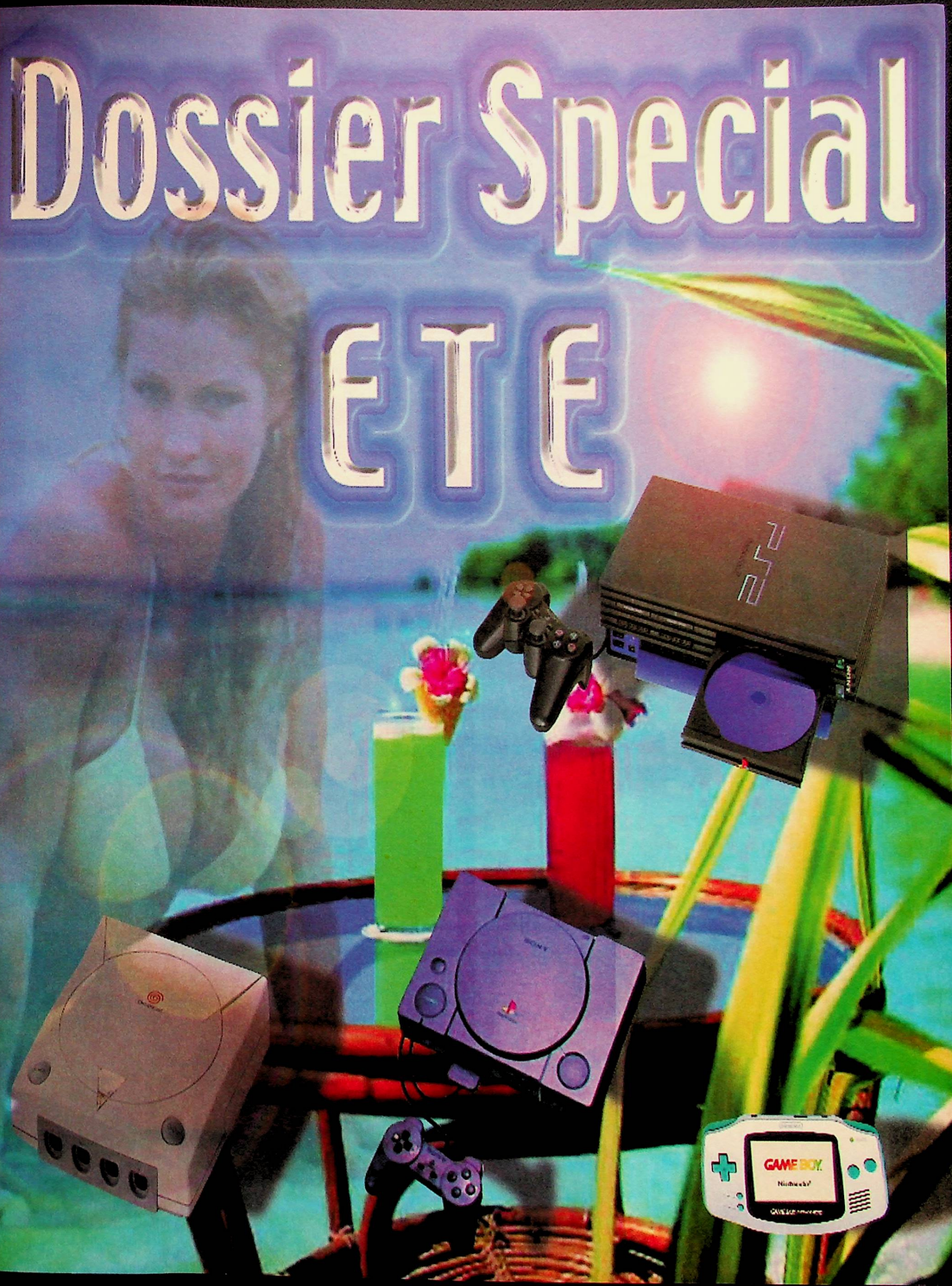
Aujourd'hui, c'est au tour de la Dreamcast d'accueillir en fanfare le petit bonhomme aux attitudes «explosives». Première constatation (il en faut bien une !), le style graphique est un peu différent de ce que nous avions l'habitude de voir dans la saga de Bomberman. Ainsi, les décors utilisent une simili-3D, tout en conservant la vue de trois quarts de haut tant appréciée par les fans de cette bombe ambulante. Les personnages ont eux aussi subi un sérieux lifting. Ils sont certes toujours aussi mignons, mais ils bénéficient désormais d'un design proche de celui d'un Jet Set Radio (le Cel Shading aurait-il encore frappé ?). Au final, le visuel est encore plus accrocheur qu'avant, et apporte un confort de jeu supplémentaire appréciable pour une bécane aussi puissante que la Dreamcast. Le concept, lui, demeure strictement identique. Mais, après tout, pourquoi changer une recette maintes fois éprouvée ? Non, Hudson fait dans le classicisme à toute épreuve, espérant ainsi ne pas décevoir des milliers de fans qui se sont habitués à la longue à cet univers simpliste, où le seul but est d'éliminer ses adversaires, humains ou non, à grands coups de bombes. Pour ce faire, ce nouveau Bomberman propose les accessoires délirants et indispensables à tout épisode de la série (paire de patins, coulée de bombes, la fameuse « chtouille «, le poing, le coup de pied, la bombe à retardement, le démultiplicateur de puissance...). Comme d'habitude, vous aurez bien du mal à tout esquiver lors d'une partie pour devenir le seul survivant. Eh oui, ça fuse dans tous les sens, ça explose sans prévenir. Mais en plein cœur de la mêlée, des alliances se forment entre les joueurs, tous les coups étant permis pour pouvoir à ses noirs desseins. On ne s'ennuie jamais dans une partie de Bomberman, JAMAIS ! Si je ne puis malheureusement pas vous donner plus de détails sur le nombre de niveaux, leurs spécificités ou même vous décrire les différents modes de jeu, je peux en revanche vous en apprendre plus sur le principal intérêt de ce titre. Si, comme d'habitude, ce Bomberman permet à quatre joueurs de s'affronter sur le même écran, ce n'est pas tout. En fait, cet épisode est doté d'un fabuleux mode de jeu en réseau, qui vous permettra d'affronter d'autres joueurs disséminés à travers le monde. Version japonaise oblige, vous devrez bien sûr vous connecter au serveur japonais officiel du jeu. Mais après, quel bonheur !

Neo Alex (qui attend toujours ses vacances)

DIFFÉRENTS NIVEAUX DE JEUX

VOUS POURREZ RAPIDEMENT LE CONSTATER SUR CES QUELQUES PHOTOS, LES NIVEAUX SONT TRÉS COLORÉS ET VRAIMENT VARIÉS. L'IDÉAL POUR SE PRÉPARER SEREINEMENT À DE FORMIDABLES COMBATS, OÙ LES EXPLOSIONS RÉGNERONT SANS PARTAGE DANS UN TITRE AU FUN INDÉNIABLE. CHAQUE NIVEAU PROPOSERA CERTAINEMENT SES PROPRES PIÈGES...

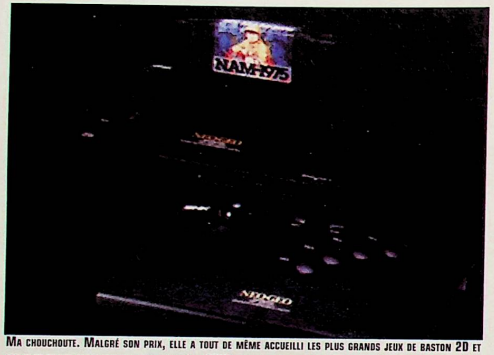
Dossier Special ETE



Eté

PROLOGUE

Spécial Eté



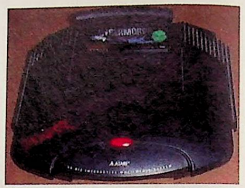
Ma chouchoute. Malgré son prix, elle a tout de même accueilli les plus grands jeux de baston 2D et les plus beaux combattants de la planète. SNK revenant à la charge, vous pouvez vous attendre à de nouvelles bombes d'ici quelques mois.

La plus rare, mais la plus indispensable des portables. Son prix est trop élevé, mais elle avait le mérite d'accueillir tous les jeux de la Nec PC Engine. Une idée excellente que bien d'autres auraient dû reprendre. Son plus gros défaut ? La consommation de piles.

La Nomad. La console passée inaperçue malgré la possibilité d'y insérer tous les jeux Megadrive, sans doute à cause de son prix trop élevé (1790 fcs) ou du peu de disponibilité dans les boutiques import. Dommage.

Bonjour, jeunes joueurs. Vous devez certainement vous demander ce que l'équipe de Dreamzone a pu dénicher comme dossier bien bidon ce mois-ci. Simple : sea, sex and sun, c'est l'été ! Nous avons donc choisi de nous dévoiler au grand public. Ainsi, vous ferez plus ample connaissance avec vos quatre joyeux lurons. Ne rêvez pas, Dreamzone ne s'est pas changé en Dream Story, avec des scènes torrides entre le père Jean-Édouard dit Tuco et la Loana Titia dans le lavabo des toilettes (désolé, nous n'avons pas de piscine à la rédaction). Mais nous entrons dans une nouvelle ère du jeu, et il était temps de faire un point sur les produits qui nous ont le plus marqués depuis la création des consoles. Aucune inquiétude, nous éviterons les Atari 2600 pour débuter directement à la naissance de Nintendo et Sega. Game & Watch ? Non, de l'ère 8 bits (Nes, Master System, PC Engine) aux 32, 64 (pour les tarés), en passant par les 128 bits d'aujourd'hui. Pour être franc, nous aurions preferé élargir ce dossier sur plus de pages, ce qui nous aurait permis d'être minutieux dans l'explication de chacun de nos hits. Mais l'actualité de ce mois-ci étant dense, il était plus judicieux de rester à la pointe de l'information (on se lance des fleurs, c'est normal, c'est les vacances) en vous offrant les dernières infos chaudes du mois. On s'y est pris un peu tard. Dommage, car nous aurions pu vous proposer des mini-jeux (genre mots-croisés) basés sur la culture des jeux. Nous aurions tiré un gagnant au hasard avec un abonnement d'un an à la clé. Mais, et c'est une promesse, nous vous proposerons un concours dès la rentrée. Dessin, poème ou autre, à vous de choisir. Écrivez-nous le plus rapidement possible en proposant des idées intéressantes. Cela nous permettrait d'étoffer un peu plus la rubrique Courrier du magazine. Si vous le désirez, un gagnant sera publié chaque mois. Faisons en sorte de rembourrer Dreamzone de telle sorte qu'il reste encore en vie pendant plusieurs mois ! Sur ces belles paroles qui méritent une larme de chacun d'entre vous, je vous souhaite une bonne continuation (tant de politesse et si peu d'ironie venant de ma part... c'est tellement rare).

Kyo



Ah, il me fallait vous montrer encore une fois le plus gros flop de l'histoire du jeu vidéo : la Jaguar. Heureusement pour elle, Alien vs Predator était présent dessus.

La Saturn ! La console maudite par excellence. Contrairement à sa petite sœur, la Dreamcast, elle était adulée au Japon et méprisée en dehors du territoire. Normal, les éditeurs étrangers ne se bousculaient pas pour éditer les plus gros chefs-d'œuvre disponibles. Elle avait pourtant le potentiel pour détrôner la Play sans aucun mal grâce à sa gamme impressionnante de RPGs et de jeux de baston 2D.

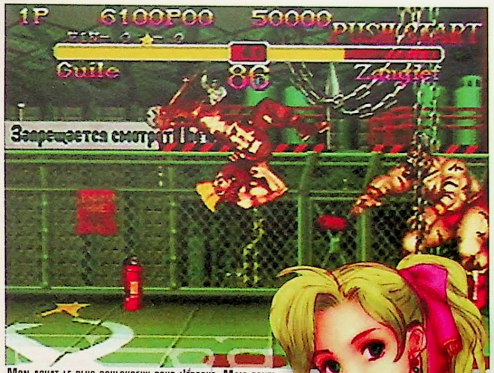
Nintendo, le maître incontesté des portables. Les deux sœurs rien que pour vous.

Langrisser, l'une des meilleures séries de wargames sur console. Même si le visuel dans l'ensemble laisse à désirer, la touche Urushihara reste unique.

Kyo

La vie d'un Hârd-Core crustâcé

On se rapproche d'une guerre des consoles, et cette année 2001 s'annonce pleine de rebondissements. Même si la Dreamcast est considérée comme outsider, les derniers jeux qu'elle nous propose n'ont rien à envier aux futurs hits des autres supports. Mais je ne suis pas là pour polémiquer pendant des heures, nous verrons ce que l'avenir nous réservera. Quels sont les jeux qui m'ont le plus marqué depuis mes premiers pas dans le domaine ? Commençons par Street Fighter 2. J'ai pourtant débuté avec la Nes, mais ma dépense pour acheter le plus mythique des jeux de baston 2D fut mémorable. Légèrement inférieur à mille francs à l'import, il m'a fallu des mois d'économies avant de pouvoir imaginer rentrer dans une boutique pour me le procurer. Mais je n'oublierai jamais la seconde où je suis rentré à la maison, le boîtier en main et que j'ai enfoncé fièrement la cartouche dans ma Super Famicom. Ensuite vint Final Fantasy quatrième du nom. Ma découverte du RPG, le précurseur de ma tendre passion, le must pour l'époque. S'enchaînèrent des dizaines de chefs-d'œuvre que je ne pourrai chroniquer en une seule page et qui m'ont aidé à passer la crise d'adolescence assez rapidement. Des titres ? DBZ 2, Chrono Trigger, Yu Yu Hakusho Final, Final Fantasy 6, etc... L'arrivée des 32 bits, un nouveau souffle pour les jeux vidéo. Deux supports, Saturn et PlayStation. D'un côté, la console maudite sauf au Japon, de l'autre, un concurrent inattendu qui a tout raflé sur son passage. De cette période, je retiendrai principalement : Chrono Cross, Xenogears, Panzer Dragoon, Guilty Gear, Yu-No, Shining Force 3, Final Fantasy 8 (eh oui...), Suikoden 2, Langrisser et bien d'autres. J'avoue avoir fait l'impasse sur la Master System, la Megadrive et la PC Engine. À cette époque, mes revenus mensuels ne me permettaient qu'un seul support à la fois. La N64 ? C'est quoi ? Connais pas, désolé... Débarquement de Sega avec sa Dreamcast. Les titres qui m'ont marqué ? Simple : SoulCalibur, Street Fighter 3 Third Strike, Sakura Wars 3. Réponse de Sony avec sa PlayStation 2. Un jeu qui m'a bien amusé (car il n'y a guère de chef-d'œuvre pour le moment...) ? Onimusha, malgré sa courte durée de vie. Les jeux que j'attends le plus ? Final Fantasy X, Growlanser 2, Suikoden 3, Shenmue 2.



Mon achat le plus douloureux pour l'époque. Mais rentabilisé sans aucun mal !

Suikoden 2, il ne paye pas de mine sur cette photo, mais il fait partie des dix meilleurs RPGs au monde.

Une photo des combats du même chapitre des FF. Un must graphique et un scénario bien ficelé, que demande le peuple ?

Sakura Taisen 3, mon coup de cœur, toutes consoles confondues.

Final Fantasy VI, ou comment Square a su démontrer toute la puissance d'un RPG sur 16 bits.

Chrono Cross, une énorme surprise, car je l'attendais comme une grosse daube, loin de son précédent chapitre. Il se révèle passionnant du début à la fin.

Titia

Du vieux ou du sanglant, sinon rien

AH ALONE IN THE DARK 4..... QUE DIRE DE PLUS QUE MON TEST DE CE MOIS-CI.

ALIEN BREED : À DEUX, LE STRESS DES COMPTES À REBOURS ÉTAIT FATAL !

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3 SUR PC : UNE STRATÉGIE MÉDIÉVALE FANTASTIQUE UNIQUE EN SON GENRE.

Code Veronica : le must de Resident.

Aaah, les vacances ! Les plages de sable chaud, le soleil qui vous caresse la peau, l'eau qui vous chatouille le bout des pieds... Soupir... Le teint livide, les yeux assombris, le joueur n'en peut plus de vivre en troglodyte, il attend l'invention du téléviseur rétro-éclairé à batteries rechargeables et console intégrée, oui, c'est ça, celle-là même qui lui permettrait de faire bronzette et trempette avec le pad en main... Car l'été, c'est aussi le moment de finir tous les jeux qu'en cours d'année nous avions entamés sans jamais avoir le temps de les finir, le moment de ressortir nos vieilles reliques fétiches auxquelles il fait bon rejouer. Si mon jeune âge ne me permet pas aujourd'hui de vous parler en vieux croûton comme le Neo Alex (enfin, le p'tit boutonneux de l'équipe, c'est pas moi : pépère Kyo fête ses 23 piges en novembre prochain, avis aux groupies), il est néanmoins des titres auxquels mon Atari 2600 m'aura à jamais enchaînée et là, je veux parler bien sûr d'Asteroïds et de Space Invaders. Mais parce que vous dégoter des screenshots de ces antiquités de l'ère crétacée relève de l'impossible, il me faut donc m'attarder sur d'autres responsables de mes premières longues nuits d'insomnie, à savoir toutes ces petites merveilles de jeux Amiga Commodore qui, même aujourd'hui, n'ont toujours pas vieilli d'un pixel. D'une, le premier aura su m'asservir (avec une version mal copiée, je devais recommencer le jeu cent fois sans jamais en voir la fin sous prétexte que l'entrée de certains sietch buggait toute l'aventure : mais c'est pas grave, je recommençais...), ainsi

OPÉRATION STEALTH ET VOTRE ÉTERNEL PROBLÈME DE PASSEPORT...

CROISIÈRE POUR UN CADAVRE : CERTAINEMENT L'UNE DES MEILLEURES ENQUÊTES EN CLICK AND PLAY QUE J'AI JAMAIS PU FAIRE...

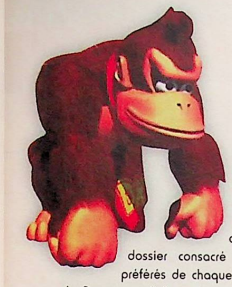
également que les divers click and play Croisière pour un cadavre, Opération Stealth, Les Voyageurs du temps, Fascination (plus chaud celui-là !) et autres titres en vrac tels qu'Alien Breed, Magic Pocket, Gods, Speedball 2, Silkworm, Rick Dangerous et j'en passe... Et c'est là mes amis qu'avec l'avènement des premiers Alone in The Dark, le survival horror a marqué au fer rouge le cuir de mon existence (ouuuh, j'ai l'âme poète aujourd'hui...). Pour ne pas citer toute la saga, c'est Resident Evil : Code Veronica qui figure en tête de mon petit top 17 personnel, aux côtés du désormais mythique Alone in The Dark 4 (là, les p'tits Français, ils ont calmé tout le monde, ha, ha !), tout deux talonnés de près par un Silent Hill dont l'ambiance sinistrement effroyable n'a malheureusement d'égal que la laideur de ses graphismes... Don't worry, Konami prépare son retour... Un petit tour du côté du PC avec mon illustrissime Heroes of Might and Magic et voilà qui est dit : il me faut désormais vous laisser pour assouvir un soudain besoin incontrôlable de passer à la pratique...

Titia

SILENT HILL : MALSAIN ET SATANIQUE À SOUHAIT.

Neo Alex

Les goûts et les couleurs...



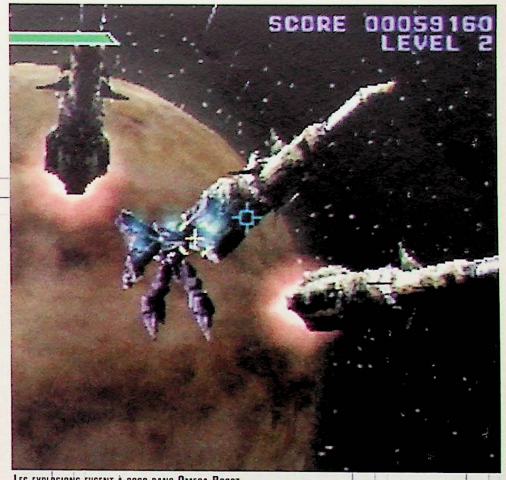
Ah, quelle idée remarquable que ce dossier consacré aux jeux préférés de chaque rédacteur de Dreamzone ! Au moins, cela m'aura permis de me replonger dans le passé, de refaire quelques parties de jeux mythiques. Malheureusement, tout cela n'a pas que des avantages, au contraire ! Imaginez un peu de devoir sélectionner 6 ou 7 titres parmi plus d'une centaine de hits sur lesquels vous avez passé des dizaines et des dizaines d'heures... C'est impossible ! C'est la raison pour laquelle je me suis résolu à en prendre 10 (oui, je sais Kyo, ça fait beaucoup !). À tout seigneur tout honneur, je commencerai par la Super Nintendo, console mythique s'il en est. C'est sur cette 16-Bit que l'on peut trouver le meilleur épisode (scénaristiquement parlant, bien sûr !) de la série des Final Fantasy. Avec l'épisode VI débarqua un univers d'une richesse remarquable, des personnages attachants comme Terra, Sabin ou Locke, et des musiques qui demeurent de véritables références dans le monde des jeux vidéo. Toujours sur la bécane de Nintendo, comment ne pas citer ce que je considère encore comme le plus grand jeu de plates-formes de tous les temps, Donkey Kong Country. Graphismes sublimes développés sur Station Silicon, jouabilité et parfaite et fun absolu ont contribué à le rendre unique. Toujours chez Nintendo, mais sur leur dernière bécane (bon, d'accord, c'est la Nintendo 64 ! Mais je ne voulais pas la citer pour ne pas faire de répétition dans ma phrase), je ne peux pas oublier l'EX-TRA-OR-DI-NAI-RE Perfect Dark, le meilleur Doom-like toutes consoles confondues, qui mélangeait si habilement ambiance espionnage et gunfights homériques. Ah, les shoot'em up, j'adore ça, vous le savez ! Il ne fut donc pas facile pour moi d'en sélectionner un parmi des légendes comme Axelay, Radiant Silvergun,

SOUL CALIBUR, UNE MERVEILLE PARMI LES MERVEILLES.

VAGRANT STORY EST L'UN DES RPGS-PHARES DE LA PSONE.

METAL GEAR SOLID FUT UNE DATE DANS L'HISTOIRE DES JEUX VIDÉO.

Omega Boost, R-Type Delta, et bien d'autres. Mais celui qui m'aura vraiment marqué par son ambiance poétique et ses immenses qualités, c'est Panzer Dragoon II sur Saturn. Mais c'est sur la concurrente de cette dernière que je me suis le plus régalé. D'abord avec le jeu d'aventure le plus flippant qui soit, l'excellent Silent Hill. Toujours dans le domaine de l'aventure, n'oublions pas de citer Metal Gear Solid, une référence vidéoludique qui a lancé la mode des Spy Simulations. Réutilisant un moteur graphique très proche, le Vagrant Story de Square Soft m'aura lui aussi longtemps tenu en haleine avec ses combats tactiques et son ambiance hypnotisante. Toujours sur PSOne, je n'oublierai pas de citer le jeu auquel j'ai le plus joué en deux ans, I.S.S Pro Evolution, un jeu de foot exceptionnel qui me fit «triper» comme un malade avec sa jouabilité d'enfer. Je terminerai cette petite sélection de jeux par la Dreamcast. Normal, comment oublier une console qui m'aura fait rêver pendant plus de 24 numéros de Dreamzone. Logiquement, je n'ai pu que choisir ce que je considère encore comme le plus beau titre sur cette console, le Soul Calibur de Namco. Tout aussi parfait, mais dans le domaine du sport, on ne peut que s'enthousiasmer devant les immenses qualités techniques et ludiques de Virtua Tennis. Raaah, qu'il est difficile de s'en tenir à ces dix titres ! Tiens, pour la peine, voici une petite sélection de jeux à essayer absolument : Bust-A-Move 4, Bahamut Lagoon, Crash Bandicoot 2, Castlavania IV, Driver, Dead Or Alive 2, Final Fantasy IX, Gran Turismo, Ridge Racer IV, Skies Of Arcadia, Resident Evil : Code Veronica, Rayman 2, Super Mario 64, Street Fighter III : Third Strike, Syphon Filter, Tetris, Wave Race 64, Yoshi's Island, WipEout 2097 et Zelda III. Amusez-vous bien !



LES EXPLOSIONS FUSENT À GOGO DANS OMEGA BOOST.

UN ISS PRO EVOLUTION QUI RESTERA LONGTEMPS LA RÉFÉRENCE.

DE L'AVIS DE NOMBREUX JOUEURS, FINAL FANTASY VI RESTE LE MEILLEUR DE LA SÉRIE.

PANZER DRAGOON II, UNE RÉFÉRENCE !

SILENT HILL... MAIS QUI RÉUSSIRA À SURPASSER CE MONUMENT DE TERREUR !?

EXISTE-T-IL MEILLEUR JEU DE TENNIS QUE CELUI-CI ?

Eté

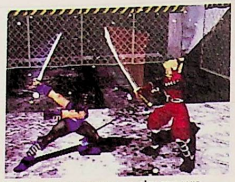
El Tuco

Monsieur Tuco et ses Jeux Vidéo : Hâchement intéressant

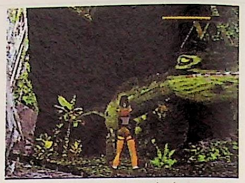
Très sincèrement, je ne vois pas beaucoup l'intérêt de cette rubrique, dans la mesure où sélectionner six jeux parmi les tonnes auxquelles j'ai joué et les balancer sur le papier en si peu de caractères n'a pas de sens (à moins que vous nous l'ayez demandé au préalable). C'est plus de la nostalgie égocentrique qu'autre chose. Et puis, de toute façon, tout le monde s'en fout de ce à quoi je joue et sur quoi. Ah, pardon, il y en a un qui pourrait être intéressé, c'est le trou du cul qui m'a cambriolé la veille de mon anniversaire. C'est donc plus particulièrement à lui que je m'adresse. Entrons dans le vif du sujet. Trou du cul, si tu devais partir en vacances mes pads à la main, le premier de ma liste que je te recommande, c'est Bushido Blade. Un jeu de combat original qui magnifie les arts martiaux et ce veut réaliste. Il suffit d'être touché une seule fois pour que son personnage soit blessé ou invalide. Graphiquement dépassé, il garde pourtant une saveur que je n'ai pas su retrouver ailleurs (ne parlons pas de la suite, qui est une daube stellaire). Il faudrait ensuite que tu te souviennes que tirer dans le tas avec un intérêt autre que celui de vider des chargeurs dans tous les sens n'est pas mal non plus. Syphon Filter 1 et 2 remplissent ces deux fonctions et l'histoire n'est pas en reste. De plus, la démarche de Gab m'a toujours bien fait rigoler. On dirait Kyo au Brown Finger. Il faudrait ensuite que tu te rappelles que Tomb Raider est autre chose qu'un film insipide, nul et mal réalisé, et que tu te replonges à la source de la série des Tomb Raider avec le 1er épisode (ah, l'attaque des Dinos avec la musique, un must !). Ensuite, si après une partie de tennis endiablée la corde de ta raquette casse, tu pourras toujours taquiner avec grand plaisir la petite balle jaune avec LE jeu de tennis toutes consoles confondues, Virtua Tennis. Ensuite, fado de jeu de caisses que je suis, et par extension que tu es, de plus en plus déçu par Gt 3 au fur et à mesure que je le fais tourner, tu devrais faire des parties de fou furieux avec Driver. Déambuler dans San Francisco à fond les manettes dans des crissements de pneus de cinglé, poursuivi par des flics en mal de sensations fortes, le pied ! Et pour finir, il ne te reste plus qu'à convier trois potes afin que vous vous mettiez des raclées pas possibles à Perfect Dark, un des meilleurs modes Multi-joueurs en gunfight sur console. Voilà, c'est court, c'est simple, et j'espère que trou du cul saura s'y retrouver dans ma collection. En tout cas, chacun sa ludothèque, la mienne vaut bien celles des autres (n'est-ce pas trou du cul ?). Bonnes vacances à vous tous et à très bientôt !

El Tuco

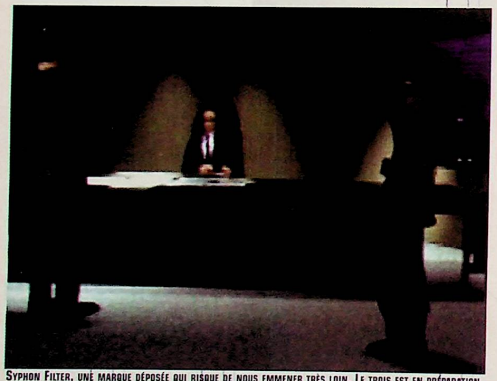
Rien de tel qu'une bonne partie sur Virtua pour définitivement s'y croire



Un jeu de combat comme on n'en fait plus



Lara, peut-être moins bien modélisée, mais dans un contexte et une histoire autrement mieux réalisés que les épisodes qui vont suivre



Syphon Filter, une marque déposée qui risque de nous emmener très loin. Le trois est en préparation

Il n'y a pas à dire, rien qu'en revoyant cette image, on a envie d'y rejouer

Perfect Dark, un Doom-like à la sauce extraterrestre comme on n'en avait pas vu depuis longtemps.

LE MAG 100% DU RPG, SURVIVAL HORROR ET ANIMATION

Le magazine du RPG, Survival Horror et Animation

Gameplay

PlayStation 1 & 2, Dreamcast, X-Box, PC GameCube, Portables

Juillet/Août 2001 - Mensuel

Onimusha 2
Les premières photos et infos sur l'un des futurs hits de l'année

Dossier Animation
Serial Experiment Lain
Angel Sanctuary

Les tests reviennent
Alone in the dark IV,
Breath of Fire IV, Endoneshia...

Nostalgie
Rétro spécial Megadrive
Référence Final Fantasy Tactics

Xenosaga
7 pages pour tout savoir sur l'événement de Noël prochain !

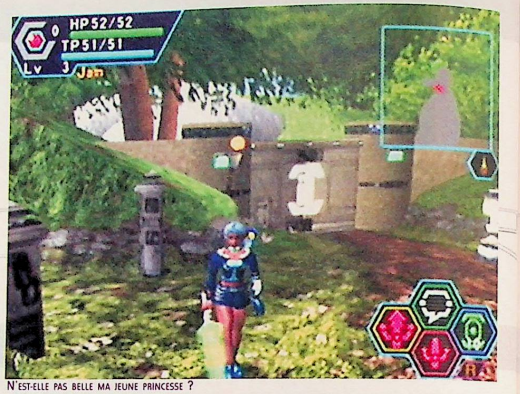
EN VENTE ACTUELLEMENT

Phantasy Star Online Ver.2

Nous aurions pu lui consacrer plus de pages, mais j'ai deux excellentes raisons à vous offrir. La première : je ne peux tester que le mode Offline. La seconde : ressemblant trop au premier, je n'ai guère besoin de plus de place pour vous en parler. Voici donc la fameuse seconde version de Phantasy Star Online. Son superbe boîtier bleu, sa même pochette : seul le prix change. On trouve le tout premier en moyenne à 199 francs, celui-ci coûte 500 francs. Même s'il n'est pas prévu en France, ce n'est pas une raison pour se le procurer à un tarif aussi exorbitant. Sur ces belles paroles, voyons le contenu de cet add-on signé Sonic Team.

Mini-jeu disponible en mode Online en attendant les autres joueurs : le football. Super !

Les premières magies ne sont pas terribles.



N'est-elle pas belle ma jeune princesse ?

Première vision

Le jeu prend toujours une cinquantaine de blocs, alors je vous conseille d'acheter une Visual Memory. Vous aurez droit à la même introduction en images de synthèse, à prendre ou à laisser ; les programmeurs ne se sont pas foulés (la rime n'était pas volontaire). Étant un joueur de PSO inexpérimenté (j'ai beaucoup de mal à investir beaucoup d'argent pour jouer avec d'autres personnes en réseau), j'avoue avoir pris plaisir à commencer ce jeu. Je découvrais un A-RPG de très bonne qualité graphiquement parlant, au scénario tenant dans un mouchoir de poche, à la musique plutôt moyenne mais écoutable et aux idées intéressantes. Voilà à mes yeux le principal défaut des jeux Online. On cherche le boss final, une fin, des villages, une histoire bien ficelée et nous n'obtenons au final qu'une infime parcelle de ce que l'on espère en jouant à un RPG. Certains me diront le contraire et je ne leur en veux pas, nous avons tous nos opinions et il serait bien un jour d'en débattre autour d'un bon café (ou plusieurs verres de rhum !).

PSO Ver.2

Meilleure idée de PSO, pouvoir créer son propre perso à partir des différents éléments proposés. Ensuite, direction la planète Ragol pour découvrir une ville futuriste au thème musical inaudible et aux habitants restreints (dix qui se battent en duel). Plusieurs missions au choix ; pour cela, dirigez-vous vers la Guild. Un quartier de trente mètres carré regroupe tous les commerçants. À vous de faire vos emplettes en toute quiétude. Je rappelle que l'option langue se fait automatiquement, comme dans le premier opus. Vous aurez donc du français correct et qui vous permettra de tout comprendre sans aucun problème. Chouette, première visite de Forest 1. À vous les batailles contre cinq sortes d'ennemis : un pingouin jaune, un loup-garou mal nourri, une méchante plante bourrée de moustiques, un loup ou un mastodonte avec des boulets en guise de mains. Les boss sont très impressionnants ; le dragon de glace est pétrifiant (je sais, c'est naze). Hélas, on ne peut s'empêcher de garder ce goût amer des cinq billets jetés en l'air pour un simple boîtier, une option Online incompatible à moins d'user du passeport japonais, les mêmes héros et un match de foot qui n'a d'intérêt qu'en mode «en ligne» une nouvelle fois. Mais la magie de la série est présente, et vous pouvez toujours vous le procurer si un : vous ne possédez pas le premier PSO, et deux : vous le trouvez en occasion.

Kyo

L'avis de Neo Alex

Cet add-on, car c'est le terme qui correspond le mieux à ce titre, sera malheureusement vendu très cher dans les boutiques d'import. Pourtant, on constate rapidement qu'il n'apporte pas grand-chose à ceux qui se sont juste bien amusés avec le premier. La possibilité de faire du foot, des niveaux d'expérience nettement plus élevés, de nouvelles missions, voilà tout ce qu'apporte Phantasy Star Online Ver. 2. Il n'empêche que ce jeu demeure une merveille de technique qui vous donnera accès à de nombreuses heures de plaisir sur Internet.

85 %

Développeur : sonic Team - Editeur : Sega - Genre : RPG Online -Dispo : jap

PLUS LOIN DANS L'AVENTURE

Navré de ne pouvoir disposer de plus de temps ; je vous propose des photos qui ne sont pas tirées de ma partie mais qui vous donnent une idée de ce qui vous attend en étant armé de patience. Oui, car il vous faudra passer par les étapes fatigantes des premières missions en forêt. Ma version bugue et se bloque net après la scène où l'on sauve un combattant dans Forest 1. Bref, il va vraiment falloir que je l'achète... Ce n'est pas grave, je n'ai pas le premier.

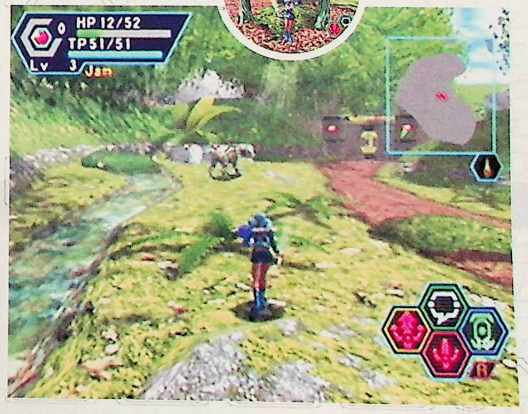
Deux attaques différentes (rapide mais faible, lente mais puissante...). Ensuite, à vous d'enchaîner jusqu'à trois coups en tapant en rythme.

Quand on joue Offline, on peut écrire des messages sans but destinés aux arbres... Cool !

C'est malin, le personnage secondaire se place devant vous et vous ne voyez plus rien...

PROSTERNEZ-VOUS DEVANT TANT DE BEAUTÉ

On ne pourra critiquer le visuel de PSO Ver. 2. À égalité avec le tout premier, je vous l'accorde, mais il n'y a rien eu de plus beau à ce jour. Sega peut se targuer d'avoir apporter un nouveau souffle au style RPG Online sur le plan graphique. Les magies ne sont peut-être pas hallucinantes, mais les effets de lumière, les boss, la pluie, les décors sont travaillés avec un souci du détail inégalé (peut-être que j'abuse un peu...).



18 Graphismes

C'est superbe, même si les décors se ressemblent énormément : il n'y a rien de mieux sur PC (je comparais avec le style RPG Online, bien entendu).

13 Animation

J'ai quelques doutes quant au passé sexuel de nos héros. On voit que vous n'avez pas vu leur façon de courir...

14 Son

L'intro offre une très jolie musique, dommage que l'ensemble du jeu n'en propose pas d'aussi sympathiques. Le pire restant le thème de la ville : une catastrophe...

18 Jouabilité

Vu le peu de boutons à utiliser et le raccourci à l'aide du bouton R, PSO se manie sans aucun problème.

– Durée de vie

Cela dépend si vous jouez Online ou Offline. Vu qu'il ne sortira jamais en France, vous passerez votre temps Offline, donc aucun intérêt. Autant rester sur le premier. Les Japonais profiteront d'une durée de vie infinie.

En Conclusion

Il ne vous servira à rien de vous le procurer, à moins de collectionner le moindre produit signé Sonic Team. Il est toujours aussi beau, mais il reste inchangé sur beaucoup trop de points. Ce simple add-on n'a d'intérêt que la couleur du mode d'emploi (pour nous en tout cas). Une première note pour les petits Français, une seconde pour les Japonais.

25% / 97%

IMPORTS

Capcom VS SNK Millenium Fight 2000 Pro

Je m'étais juré d'éviter la version test de ce jeu. Suite à ma preview parue dans un ancien numéro de Dreamzone, basée principalement sur les deux personnages supplémentaires, je préférais ne point m'embarquer dans plusieurs lignes de bêtises qui ennuieraient trop facilement le lecteur avide d'objectivité. Mais nous venons de le recevoir, le boîtier est superbement laid, et au final, je me suis bien amusé (avouons-le, j'ai revendu l'autre version depuis des mois) le temps de le terminer une première fois. Alors je vais tenter une nouvelle approche, et imaginer ne jamais l'avoir chroniqué auparavant.

Terry reste un élément indispensable à mon goût.

LES PLUS

Avec ce genre de produits, il vaut mieux commencer par les points positifs. D'abord son prix au Japon : plus attractif, puisqu'il ne dépasse pas les 200 francs. Puis l'arrivée de Joe Higashi et Dan juste présent à la fin du premier Capcom vs SNK, lors des infos régionales. Le premier a été parfaitement refait et intègre la galerie des autres combattants sans aucun mal. On reprochera la position de Dan, assez pitoyable, mais ça va avec l'esprit du combattant. Ceux qui n'ont pas joué au premier ou qui ont perdu leur sauvegarde peuvent se réjouir, cette nouvelle édition propose directement tous les persos cachés. Au choix des différents protagonistes, vous entendrez leur cri dès que vous les aurez sélectionnés. Les furies sont toujours aussi belles. Kyo est superbe, mais sa force et ses enchaînements ne sont toujours pas au point face à sa version King of Fighters... Il en va de même pour tous les SNK boys.

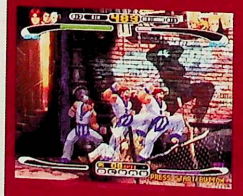
LES MOINS

Avec ce genre de produits, il vaut mieux terminer par les points négatifs (parfois, j'ai l'impression d'écrire les mêmes conneries). D'abord son prix en France : une honte vendue à 400 francs, le double du tarif japonais ! La taxe est inférieure à 100 francs,

Tiens, deux pommes fermes que l'on aimerait croquer...

ON SE FOUT DE MA GUEULE

Je sais que cela ne changera rien à votre train de vie et que ça ne m'apportera que des boutons sur la tronche, mais j'aurais apprécié que Capcom se réveille et nous offre deux décors avec les deux nouveaux combattants. Non, on ne se foule pas, on se gratte les couilles en pensant au chèque à encaisser à la fin du mois et on se marre sur les chiffres de vente en pensant à tous les abrutis qui sont tombés une nouvelle fois dans le panneau. Voici donc des photos des mêmes décors, puisque je n'ai rien d'autre à vous proposer.



Développeur/Editeur : Capcom - Genre : baston 2D - Dispo Jap

Les fins sont minables, merci Capcom...

Simplement pour vous rappeler que l'éditeur de couleurs est bien présent. Sakura sans culotte rajoute de la durée de vie au jeu, non ?

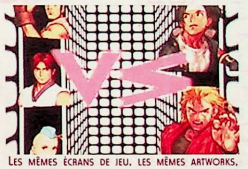
alors expliquez-moi cette différence énorme ! Joe Higashi a perdu son Slash Kick dans cette conversion. Il ne peut plus faire son combo aux poings et il ne propose pas de mode Extra. Bref, nous n'aurons qu'une moitié de Joe pour cette version Millenium Fight 2000 Pro. Pas un décor supplémentaire, aucune nouvelle intro, un boîtier risible et cette sensation de poil dans la main quand on regarde de plus près la réalisation globale du jeu. À force d'observer les photos du véritable second chapitre avec ses 44 combattants, on a beaucoup de mal à rentrer dans cet add-on. On aurait apprécié la venue de nouvelles options, c'est raté. Je comprends sa sortie au Japon. Vu le prix, certains vont se le procurer avec beaucoup de plaisir. Alors je vous le conseillerai sans aucun mal si vous n'avez plus l'ancienne version et que vous l'obtenez en occasion pour une somme modique. Je terminerai par ces quelques mots : putain, seulement deux persos supplémentaires.

Kyo

DEUX PERSOS SUPPLÉMENTAIRES

La seule phrase qui définit parfaitement cette nouvelle édition. Mais voilà, Capcom a le talent nécessaire pour nous proposer un Joe Higashi bien plus beau que dans ses anciennes apparitions sur Neo Geo. Plus de classe, plus coloré, plus musclé, plus Higashi. Mais pourquoi lui avoir retiré deux de ses coups fétiches ! Dan est pitoyable, mais toujours aussi amusant à manier.

Les SNK ne s'intéressent guère aux combattants ridicules signés Capcom. Ils préfèrent se battre entre eux...


Les mêmes écrans de jeu, les mêmes artworks, les mêmes musiques, les mêmes décors... Et dire que ça va se vendre...

Mai reste le plus beau personnage du jeu. Preuve en est sur cette photo...

Deux combattants de taille qui nous auront enervés chacun de leur côté, comme boss final.

18 Graphismes

Bah oui, on ne peut lui reprocher d'être superbe graphiquement parlant. Les sprites sont moins imposants et détaillés que dans un Guilty Gear X, mais dans la globalité, Capcom a fait du meilleur travail.

14 Animation

On est loin de la version Third Strike de Street Fighter 3, mais elle reste au même niveau qu'un Marvel 2.

17 Son

A u choix, les musiques originales ou les anciens thèmes de Capcom et SNK. C'est la fête dans tous les cas, car on redécouvre le thème de Ryu. Ne manque plus que le thème principal de Kyo, et je lui mettrai une meilleure note.

15 Jouabilité

C'est simple à prendre en main, mais le prochain aura une meilleure note, avec la possibilité de bloquer tous les coups grâce au système de blocking.

– Durée de vie

Cela dépend de votre impression de l'ancien Capcom vs SNK. Il n'y a plus de persos à débloquer, donc vous en ferez vite le tour si vous connaissez déjà l'ancienne version.

En Conclusion

Rien ne sert de me répéter, vous n'avez qu'à lire la fin de mon texte principal. Deux notes : pour ceux qui ont encore l'autre version, et les autres.

75% / 93%

IMPORTS

Outtrigger

Outtrigger mérite toute votre attention, et cela pour plusieurs raisons. D'abord, parce que les jeux Dreamcast ne sont pas nombreux en ce moment. Ensuite, car ce n'est que le troisième Doom-like disponible sur la console de Sega. Et enfin, parce que c'est... un putain d'bon jeu ! Tiens, c'est curieux, je me mets à parler comme certains de mes confrères...

Ce halo lumineux signifie que je suis invincible pendant un temps limité.

Désolé, c'est vrai que d'ordinaire, j'utilise un langage nettement plus... hum... "précieux". Mais aujourd'hui, je ne me sens plus de joie. C'est vrai, cela fait maintenant un an que je vous bassine avec Outtrigger. J'avais pu jouer à cette merveille lors du dernier E3, et dès lors, il était devenu une véritable obsession pour moi. Pourtant, je n'ai pas pour habitude de craquer pour un Doom-like axé sur le jeu en réseau. Moi, je préfère prendre mon pied en solitaire dans Perfect Dark, GoldenEye, Alien vs. Predator, Half-Life, Medal of Honor ou Soldier of Fortune (qui devrait débarquer le 6 juillet sur Dreamcast !). Lorsqu'il s'agit d'affronter des adversaires humains, j'opte pour un mode de jeu en écran splitté. Mais la force d'Outtrigger est justement de s'adresser à de nombreux types de joueurs...

THE POOR LONESONE SNIPER

Entre les médiocres Kiss : Psycho Circus et Maken X, et les Doom-like spécifiquement dédiés au jeu en réseau, la Dreamcast ne laissait que peu de plaisirs aux amateurs de FPS comme ceux qui sont disponibles sur la Nintendo 64 (qui demeure d'ailleurs la console la plus fournie en ce domaine). Heureusement, Outtrigger arrive à point nommé pour leur proposer un challenge à la hauteur. Mais commençons par le début. Au départ, vous aurez la possibilité de configurer un personnage (voir l'encadré "Création") pour un plus grand confort de jeu. Ceci fait, vous pourrez vous lancer dans le mode Arcade. Ce dernier propose différents niveaux de difficulté qui s'adaptent parfaitement au talent de chaque joueur. Après, c'est une suite ininterrompue d'affrontements dans des arènes avec des terroristes. Vous aurez toujours un quota à remplir pour mener chaque stage à bien. Pensez d'ailleurs à récupérer du temps supplémentaire après chaque assassinat, cela vous sera bien utile pour terminer dans les temps. Mais pour en savoir plus, jetez un œil sur le texte "Le mode Arcade". Rien qu'avec ce mode, vous en aurez pour un moment. Mais si cela ne vous suffit pas, vous pourrez toujours explorer à loisir le mode Mission, proposant pas moins de 45 challenges à la difficulté croissante. Et là, on touche véritablement au gros

L'avis de Kyo

Avec une vue à la troisième et à la première personne, Outtrigger offre une nouvelle dimension aux arena-like. Les graphismes sont fins, les ennemis relativement intelligents et les missions nombreuses. La possibilité de jouer à quatre sur votre console est une bonne idée, même si je reproche trop souvent aux autres de mater l'écran des concurrents pour connaître leur emplacement. Mais c'est un bon jeu, alors à moins de détester ce genre de produits, vous devriez l'adopter sans trop de mal.

91 %

Le design des persos est fort sympathique.

CRÉATION

Je sais, j'aurais pu choisir un titre plus explicite. Mais bon, cela n'aurait servi qu'à remplir inutilement un espace plus utile pour vous parler du mode Création disponible dans Outtrigger. Après avoir choisi votre personnage de base, vous pourrez taper votre nom, modifier la couleur de son costume, et paramétrer chacune de ses trois armes (une option plutôt sympa !). Ce n'est pas fabuleux, mais ça permet de personnaliser un peu plus chaque partie, d'autant que cela s'avère nécessaire lors d'affrontements en réseau.

C'EST LA GUERRE !

Difficile de ne pas comparer Outtrigger aux deux ténors que sont Unreal Tournament et Quake III Arena sur Dreamcast. S'il existe bien un domaine dans lequel ces deux titres sont devenus des références, c'est celui des jeux en réseau. Eh bien, sachez que le jeu de Sega fait largement aussi bien avec une connexion très intuitive et une animation des plus fluides. Et comme Outtrigger possède en plus un mode Mission excellent en solo, une vue à la troisième personne inédite pour ce type de jeux et un mode multijoueurs en écran splitté de toute beauté, on peut dire qu'il est, et de loin, le meilleur FPS de la Dreamcast (en attendant Soldier of Fortune !). Les joueurs français devront encore patienter un peu avant d'avoir la joie, comme les Japonais, de goûter au plaisir du lattage de terroristes.

Je reconnais qu'on ne voit pas grand-chose !

Une fin de mission explosive.

Mieux vaut y aller à grands coups de grenades.

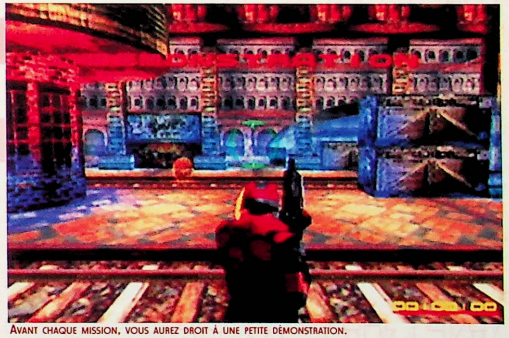
point fort de cette bombe de Sega par rapport à Unreal Tournament et Quake III Arena. Avec Outtrigger, un joueur solitaire prendra du plaisir, pas autant que dans un Doom-like à scénario comme Soldier of Fortune, mais tout de même.

LE RÉSEAU, C'EST CHAUD

Dès le départ, il était prévu que ce titre arcade inspiré par les FPS consoles soit doté d'un mode de jeu en réseau lors de sa conversion sur Dreamcast. Aujourd'hui, cette option, déjà présentée l'année dernière à l'E3, est devenue une réalité. Malheureusement, je parle ici de la version japonaise (et probablement de la version américaine). Pour l'Europe, il n'est pas sûr que l'on puisse s'affronter via le Net. Dommage, cela mettait ce titre à la hauteur de ses autres concurrents. Mais bon, pas grave, nous, nous jouons à la version japonaise ! Proposant de nombreuses armes (Uzi, bazooka, lance-flammes, canon laser, grenades...), un grand nombre d'arènes (plus d'une quinzaine aux graphismes époustouflants) et une jouabilité parfaite pour ce type de produit, Outtrigger est un must pour les fans de jeux en réseau. Lors d'une partie, pour peu que vous puissiez vous connecter sur un serveur nippon, vous constaterez que la fluidité est exemplaire. Du beau boulot !

MAIS CE N'EST PAS TOUT !

Non, car vous pensez bien que Sega a peaufiné son titre à l'extrême, espérant bien prou-



Avant chaque mission, vous aurez droit à une petite démonstration.

LE MODE ARCADE

Dans ce mode plutôt classique, nous avons droit à la stricte conversion de la borne d'arcade avec plusieurs niveaux de difficulté et une multitude de missions (vraisemblablement plus d'une trentaine). Ces missions se ressemblent beaucoup, puisqu'elles se résument pour une majorité d'entre elles à l'éradication d'une douzaine de terroristes dans un décor spécifique et en un temps limité. Vous trouverez par terre de nouvelles armes, des gilets de protection, des trousses à pharmacie et du "temps" supplémentaire en éliminant vos adversaires. Méfiez-vous, la difficulté augmente rapidement et vous avez tout intérêt à utiliser des techniques d'esquive propres aux meilleurs FPS. À vous de jouer !

IMPORTS

PLUS ON EST DE FOUS, PLUS ON S'FLINGUE !

Vous n'allez pas vous ennuyer avec Outtrigger, puisqu'un mode multi-joueurs vient prolonger le plaisir que vous aurez pu prendre à y jouer en solitaire. Ce mode est sans conteste l'un des plus complets du genre, avec un grand nombre de combinaisons possibles. Ainsi, vous pourrez jouer à deux, à trois ou à quatre, chacun pour sa peau ou en équipe. Après quelques parties, les tactiques ne manqueront pas de se mettre en place, pour la plus grande joie des habitués de FPS. Attention, tous les coups sont permis !

Vous pouvez aussi prendre des points de malus.

Me voilà poursuivi par des missiles à tête chercheuse.

ALORS, FAUT-IL L'ACHETER ?

En fait, Outtrigger est un jeu "bâtard", sans que cela soit péjoratif, bien au contraire. Il tentait au départ de proposer des modes de jeu susceptibles de captiver le joueur solitaire, et de conserver toutes les options qui avaient fait le succès d'un Quake III Arena. Le pari était osé, mais il est réussi. En effet, aussi incroyable que cela puisse paraître, Outtrigger a parfaitement rempli son contrat. On s'éclate comme une bête à chaque partie. Normal, non seulement le jeu propose les trois modes qu'il nous avait promis, mais en plus, il est diaboliquement beau. Et n'allez surtout pas croire que nous sommes en face d'une simple adaptation de l'arcade. En salle, vous ne pouviez pas jouer à quatre sur le même écran, vous n'aviez pas de vue interne propre aux Doom-like et vous n'aviez pas de mode Mission. En définitive, nous sommes en face d'un titre tout aussi indispensable dans le domaine de l'action, que peut l'être Alone in the Dark IV pour l'aventure ou Sonic Adventure 2 pour la plate-forme. À moins d'être un réfractaire du First Person Shooter, je ne vois aucune raison pour vous empêcher de mettre la main sur cette bombe.

Neo Alex (qui ne s'était pas autant régalé depuis bien longtemps !)

Étrange cette maison, non ? Normal, c'est un musée !

La vue Doom-like est magnifique et plaira aux puristes.

Bon, alors, j'ai gagné ou j'ai perdu ?

Et boum, un point de plus pour votre serviteur !

N'oubliez pas de prendre des boîtes à pharmacie.

Développeur/Editeur : Sega - Genre : Doom-like (si, si !) - Dispo Jap

LES MISSIONS

Le mode Mission vous donnera accès à trois niveaux différents de difficulté. Chacun vous proposera une quinzaine de missions (soit 45 au total !). Certaines vous feront gagner de nouveaux personnages, de nouvelles armes ou de nouvelles arènes. La difficulté étant bien dosée, ce mode sera le préféré des joueurs solitaires ou de ceux qui souhaiteraient se perfectionner tout en s'amusant. Voici un petit panel des missions proposées :

1- La chasse aux médailles
Ici, il faudra courir pour ramasser chaque médaille, le tout en un temps limité. Un bon entraînement puisque dans le jeu, chaque adversaire tué laisse une médaille derrière lui qu'il faudra récupérer pour marquer le point.

2- Le tir aux terroristes
Pas de choses compliquées avec ce type de mission, puisqu'il faudra simplement viser et tirer, à la manière d'un jeu de tir comme Confidential Mission. Bien sûr, là aussi, il faudra surveiller le temps.

3- Alerte aux missiles
Chaude, très chaude cette mission qui consiste à esquiver des missiles lancés par ennemi. J'espère que vous savez garder votre sang-froid, sinon...

4- La bonne arme
Éliminez tous vos ennemis en utilisant la bonne arme pour chacun d'entre eux. En clair, dans le feu de l'action, apprenez à vous servir de votre tête.

5- Le duel au soleil
Dans une arène, vous voici face à un adversaire redoutable que vous devrez éliminer pour passer à la mission suivante. Méfiez-vous, lui aussi peut chopper de nouvelles armes ou des boîtes à pharmacie.

6- L'ouverture de la chasse
Du pur plaisir ! Vous aurez un temps limité pour dégommer un nombre donné de terroristes. Bien sûr, ces derniers peuvent vous tirer dessus. Il faudra se montrer prudent !

7- Esquive et protection
Là, nous sommes en face d'une variante de la mission 8 dans laquelle il faudra protéger un otage en attirant des missiles à tête chercheuse sur soi. Il faudra être rapide et précis.

8- Protection
Même chose que pour la mission de type 2 : vous ne pouvez pas vous déplacer, juste viser vos ennemis et tirer. Tant mieux, car vous devrez empêcher l'assassinat d'un otage.

Au final
Tâchez de bien remplir chaque mission. De cette manière, vous pourrez gagner de nouveaux personnages, de nouvelles armes et de nouvelles arènes. Ce mode de jeu est celui qui faisait défaut à des titres comme Unreal Tournament et Quake III Arena.

Le duel se prépare...

Hum... là, c'est pas ma faute !

Oh non, la pluie est aussi de la partie !

18 Graphismes

Ils sont superbes, parfaitement dans la lignée des derniers grands jeux Dreamcast comme Sonic Adventure 2 ou Crazy Taxi 2. Les textures sont détaillées et les couleurs tapent bien. Même les persos profitent de cette qualité graphique. C'est du tout bon !

17 Animation

Même lorsque quatre personnages ou plus évoluent à l'écran, cela demeure fluide, magnifiquement fluide. En vue interne comme à la troisième personne, aucun bug d'affichage ne vient gâcher le plaisir du joueur, qui profitera par ailleurs de petites animations forts sympathiques pour les personnages (comme une queue de cheval qui flotte au vent).

15 Son

Basique, tout ce qu'il y a de plus basique ! Si les bruitages sont à la hauteur de nos espérances avec des explosions tonitruantes et des tirs très percutants, les musiques sont du niveau de ce que l'on trouve habituellement en Arcade. Bref, c'est pas terrible !

16 Jouabilité

Il faudra penser à bien configurer votre paddle à votre convenance. Les configurations possibles étant nombreuses, vous ne devriez pas avoir de mal à trouver votre bonheur. Moi, j'ai opté pour une config. proche de celle d'un MDK 2. Les personnages sont très maniables. À la troisième personne, vous ne vous énerverez pas comme dans un Tomb Raider et en vue interne, c'est aussi fun qu'un GoldenEye.

17 Durée de vie

Loin d'un Unreal Tournament ou d'un Quake III Arena, ce titre dispose de tout un arsenal de missions pour combler les joueurs solitaires. Rajoutez à cela un mode multi-joueurs (jusqu'à quatre en écran splitté !) très réussi, et vous comprendrez qu'Outtrigger est ce qui se fait de mieux dans le genre sur Dreamcast.

En Conclusion

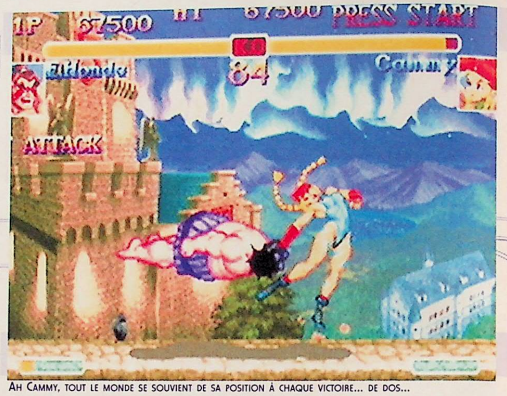
Dans le domaine des Doom-like - car il mérite amplement de faire partie de cette catégorie -, Outtrigger est le meilleur sur Dreamcast (en attendant Soldier of Fortune !). Techniquement fabuleux, hyper-jouable, fun et jouable à quatre ou en réseau, il est indispensable à tout possesseur d'une Dreamcast.

92%

IMPORTS

Street Fighter 2X

Ô rage, ô désespoir, ô Capcom ennemi, n'ai-je donc tant souffert que pour cette niaiserie ? Et ne suis-je blanchi dans ces deux pages rébarbatives que pour voir en un jour flétrir tant de repompes maladives ? Assez de voir cette firme consumer notre compte en banque avec des rééditions qui n'ont d'intérêt caché que dans la moustache mal cadrée de notre ami Alex. Vous pensez peut-être que je suis contre la nostalgie. Détrompez-vous, j'aime les anciens jeux, mais faisant partie d'une compilation avec d'autres chefs-d'œuvre.



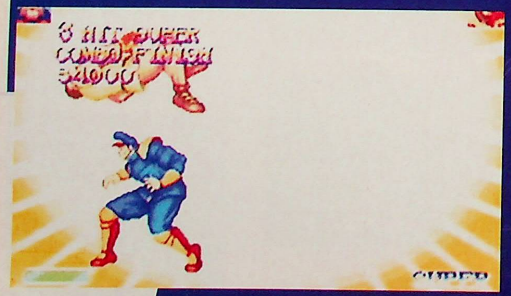
Ah Cammy, tout le monde se souvient de sa position à chaque victoire... de dos...

A cette époque, l'intro était vraiment impressionnante.

Ce Street Fighter 2 X ne propose aucun mode supplémentaire, ni une Art Gallery, que de la fainéantise abusive. Autant acheter une 3DO avec le même jeu, vous en aurez pour le même tarif mais avec une console supplémentaire. L'intro n'a pas changé. Cammy tire la langue comme une grosse cochonne et Chun Li reste stoïque. Mais c'est avec plaisir que l'on redécouvre le père Ryu préparant un Hadoken pour pulvériser notre téléviseur. Direction les options : rien de neuf. Configurez le pad, car les six boutons sont de retour. Maintenez L et confirmez avec Start pour découvrir un autre menu d'option sans grand intérêt. Ensuite, optez pour le mode Arcade (de toute façon, c'est ou celui-ci ou le Versus, Capcom ne s'est pas foulé). Le nombre de persos est honorable, et vous redécouvrez le fameux thème à l'écran de sélection des combattants. Amusant, la voix du présentateur ne m'avait pas trop manqué. R+L+A, et jouez avec Gouki. Alors, voici donc le tout premier Street proposant des furies. Vous aurez une jauge au bas de votre écran qui se remplira peu à peu après chaque coup spécial. Deux quarts de cercle avant ou arrière plus un bouton, et à vous les explosions d'effets de lumière... Enfin, une couleur bleue qui laisse échapper une furie moyennement impressionnante. Mais pour l'époque, c'était grandiose. Ne cherchez pas midi à quatorze heures, le prix exaspérant de 500 francs ne vous sera guère rentable. Vous y jouerez quelques heures en affichant un petit sourire en coin, vous jurant inconsciemment que l'on ne vous y reprendra plus. Evitez-le à moins qu'on vous l'offre, c'est un collector. Un point positif ? Le thème musical et le décor de Ryu, qui restent les plus mythiques à ce jour pour les fans de baston 2D.

AH, NOSTALGIE

C'est l'un des rares points positifs du jeu : pouvoir retourner quelques années en arrière. Souvenez-vous, à cette époque, nous jouions sur Super Nes et cette version disponible sur 3DO en faisait baver plus d'un. On se contentait de notre bon vieux Super Street Fighter 2, qui paraît bien vieux aujourd'hui. Allez, faites-vous plaisir en regardant une nouvelle fois les photos.

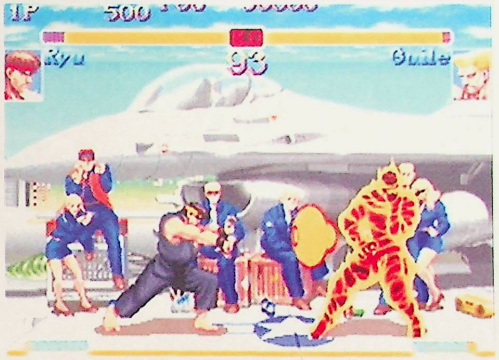


Développeur/Editeur : Capcom - Genre : baston 2D - Dispo Jap

L'avis d'Alex

Aïe, voilà un titre bien dépassé qui débarque sur Dreamcast. Seuls les puristes se sentiront obligés d'investir dans ce volet de Street, qui connut en son temps les honneurs de la 3DO. La version disponible sur cette dernière est d'ailleurs étonnamment plus belle que celle proposée sur Dreamcast : un comble ! En clair, soit vous êtes un collectionneur, soit vous avez du bon sens...

65 %

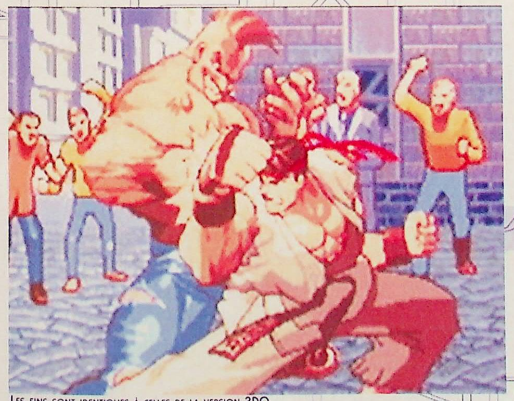


Ryu avait sa boule enflammée. Ken, c'était le Dragon Punch. Chacun sa spécialité.

Les furies se résument à un dédoublement d'un de vos coups spéciaux de base.

Qui ne s'est jamais demandé ce que portait Honda sous sa jupette ? J'ai du mal à croire que l'on puisse avoir des parties bleues... En dehors des Schtroumpfs.

Kyo


Les fins sont identiques à celles de la version 3DO.

Gouki (Akuma) est jouable, le tip est dans mon texte principal.

Yes, j'ai ma photo souvenir de Chun Li faisant sa boule de feu. Je peux arrêter d'y jouer.

10 Graphismes
J e n'irai guère en dessous car je respecte cette série, mais croyez-moi, il n'a rien à faire sur ce support. À moins d'être intégré dans une compilation.

10 Animation
C'est vieux, que voulez-vous...

18 Son
Cela ne nous rajeunit pas, mais c'est avec beaucoup de plaisir que l'on redécouvre les thèmes de Street Fighter.

09 Jouabilité
Attention, tous les jeux de baston 2D sur Dreamcast sont jouables sans aucun problème, mais ce dernier est une catastrophe. Pour exemple : il est difficile de sortir un Dragon Punch.

01 Durée de vie
J e vous le répète, vous serez heureux de redécouvrir la série pendant deux heures, mais vous ne reviendrez pratiquement jamais dessus par la suite.

En Conclusion

Il est difficilement trouvable et l'on comprend pourquoi. Aucun importateur n'ose risquer de se prendre un bide. On remarquera que le boîtier du jeu est l'un des plus beaux de la firme, mais cela vous suffira-t-il pour l'acheter ?

70%

Dossier

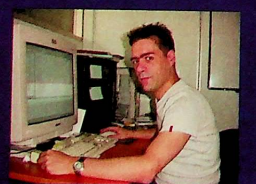
INTERVIEW

Interview Avec La Darkworks

Qui aurait cru que derrière un tel projet, éminent de qualité et actant d'un renouveau inespéré, pouvait se cacher une équipe de développement 100 % française ? À vrai dire, le concept Alone In The Dark ne date pas d'aujourd'hui et peut se targuer d'avoir insufflé vie, bien avant la Resident mania, au style Survival horror. Aujourd'hui, la Darkworks remet à flot le mythe national, réoxygène le genre et nous livre à ce propos des réponses à nos questions...

L'équipe DC.

Florent Goy : Responsable de l'équipe de création des meshes servant à l'illumination des backgrounds



David Rochedieu : Directeur Technique et inventeur de la technologie de la torche

Erwan Le Goffic : Lead Programmeur DC.
Olivier Martin : Programmeur DC.
Arnaud Barros : Lead Artist DC.
Antoine Villette : CEO Darkworks et Scénariste.
Guillaume Gouraud : Directeur Artistique
Thierry Desseaux : Musique et Son
David Rochedieu : Directeur Technique et inventeur de la technologie de la torche
Florent Goy : Responsable de l'équipe de création des meshes servant à l'illumination des backgrounds

1- Quels ont été les changements techniques apportés pour la version Dreamcast vis-à-vis de l'opus original sur PSX ?

R : Erwan Le Goffic (Lead Programmeur DC)
«Techniquement, la version Dreamcast se différencie de la version PSX au niveau graphique : L'aventure est identique sur les deux plates-formes. Les différences se situent au niveau de la qualité des vidéos, de la résolution du jeu (en haute résolution sur Dreamcast), et de l'affichage 3D. Cela a été possible car la Dreamcast nous offrait beaucoup plus de puissance que la PSX. Nous avons donc utilisé les capacités de la console au mieux, pour ainsi amener une réelle amélioration graphique et donner aussi bien aux personnages qu'aux décors une mise en valeur bien supérieure. Ainsi les personnages du jeu sont-ils beaucoup mieux définis : ils disposent de beaucoup plus de polygones que sur PSX (pour Carnby par exemple, qui passe de 600 polygones sur PSX à 3000 sur Dreamcast). L'éclairage sur les personnages est lui aussi plus travaillé, ainsi que la manière dont le personnage est animé à l'écran : nous avons créé un système permettant d'éviter les angles trop vifs quand le personnage plie son bras ou son genou, par exemple. Ainsi, les personnages d'Alone sur Dreamcast paraissent bien plus agréables à l'œil, mais surtout plus réalistes, immergeant encore plus le joueur dans l'aventure. La version Dreamcast se démarque aussi par le système d'ombre. Ce dernier, à vrai dire, a été un point techniquement difficile à mettre en place. Étant donné qu'Alone 4 est un jeu en background fixe et en haute résolution sur Dreamcast, le moindre défaut dans l'image se perçoit tout de suite ; il fallait donc que l'ombre soit assez détaillée et fidèle au personnage pour ne pas être en dessous de la qualité graphique globale. Donc, la chose principale qui diffère entre la version PSX et la version Dreamcast est la différence de qualité du rendu des personnages... Mais ce n'est pas tout : le jeu étant en haute résolution, toutes les données graphiques sont en haute résolution, aussi bien l'interface et le texte affiché à l'écran que les décors, bien entendu ! Ces derniers sont ainsi mis encore plus en valeur et démontrent le travail de très bonne qualité

Erwan Le Goffic : Lead Programmeur DC.

Olivier Martin : Programmeur DC.

Arnaud Barros : Lead Artist DC.

effectué par l'équipe graphique chargée de créer tous les backgrounds d'Alone 4. À chaque plan de caméra, on est surpris du nombre de petits détails présents dans le décor ! Bien entendu, la lampe torche instaurée sur PSX a été conservée sur Dreamcast : comme nous ne voulions pas dénaturer le point faisant l'originalité graphique d'Alone, nous avons pris du temps pour avoir un rendu de lampe torche se rapprochant le plus possible de l'effet créé initialement sur PSX. Au niveau de la 2D (interface, texte), il fallait déjà que les possibilités offertes soient les mêmes que sur PSX (le travail consistait donc à adapter la technologie). Néanmoins, toutes les ressources ont été retravaillées en haute résolution et avec plus de couleurs. Ainsi, l'interface du jeu est beaucoup plus agréable à l'œil. Les vidéos du jeu ont elles aussi bénéficié des possibilités de la Dreamcast : elles sont en 30 images/seconde (25 en 50 Hertz), et comme tout le reste du jeu en haute résolution. En résumé, je dirais que même si l'aventure est identique sur les deux plates-formes, la version Dreamcast met en valeur l'énorme travail artistique et technique réalisé en premier lieu sur PSX.»

2- En quoi ce quatrième opus devait-il se démarquer du reste de la saga, ou au contraire s'y rattacher ?

R : Guillaume Gouraud (Directeur Artistique) et Antoine Villette (CEO Darkworks et scénariste)
«Nous avions demandé carte blanche car nous désirions réaliser notre vision d'Alone In The Dark dès le début. Nous souhaitions une aventure beaucoup plus moderne que les précédents épisodes. L'objectif était de se tourner vers une génération de joueurs qui n'avait pas connu le premier AITD. Aussi Infogrames a-t-il eu l'intelligence de nous laisser une très grande liberté : il ne s'agissait pas de faire un «remake» du premier épisode. Maintenant, du point de vue de Darkworks, Alone était un pari à double tranchant. Nous savions que tout le monde allait nous attendre au tournant. Ce que nous voulions, c'est que les joueurs retrouvent un jeu de très haute qualité, avec une très grande attention portée aux détails et à la cohérence du jeu. L'esprit d'AITD, c'est quand même de plonger le joueur dans une aventure très cinématographique. Sur Dreamcast, l'ambiance est vraiment fantastique.»

3- De quoi vous êtes-vous inspirés, quelles ont été vos références (jeux, cinéma, littérature) pour l'élaboration du scénario et de l'univers?

R : Antoine Villette (CEO Darkworks et scénariste)
«Comme le scénario et l'univers sont le résultat d'un travail d'équipe, les influences sont vraiment très variées. Je sais que beaucoup y trouvent une inspiration très Lovecraftienne... Mais je dois confesser que ce n'est pas vraiment le cas. Nous sommes très proches d'un bon fantastique noir romantique, mais aussi de courants plus modernes, à la fois dans la thématique (manipulations génétiques, complots) et dans le traitement. Lors des premières phases de réflexion, un concept s'est dégagé : l'opposition de l'ombre et de la lumière, d'où la torche, d'où les armes, d'où les «créatures des ténèbres», d'où le scénario. Chacun d'entre nous y a mis un peu de ses propres peurs. Pour la mise en scène, on ne peut nier les influences cinématographiques mais, là encore, je pense qu'elles sont inconscientes.»

4- Sur quels aspects du jeu avez-vous mis l'accent pour retranscrire au mieux l'atmosphère du survival-horror ?

R : Antoine Villette (CEO Darkworks et scénariste)
«Les jeux d'ombre et de lumière, le son, la théorie de complot, la violence, la panique, les angles de caméra... Notre objectif était que tout participe à l'ambiance. Hormis quelques petits défauts, je crois qu'on n'en est pas loin.»

5- Comment perceviez-vous Alone vis-à-vis de la concurrence (Konami avec Silent Hill 2, Shadow of Memory, Capcom avec la saga Resident) ?

R : Antoine Villette (CEO Darkworks et scénariste)
«Comme un challenger avec pas mal d'atouts. Mais aussi destiné à un public plus large. Nous espérons que les gamers y trouveront leur compte mais qu'ils ne seront pas dépaysés en termes de gameplay. Par contre, la qualité graphique et sonore devrait en bluffer plus d'un.»

6- Est-ce qu'Alone In The Dark 4 revendique à un moment ou un autre ses origines françaises par des références, insinuations ou private jokes ? Si oui, lesquelles ? Si non, pourquoi ?

R : Antoine Villette (CEO Darkworks et scénariste)
«Aline Cedrac est une sorte d'anagramme d'Alan Cardec, le père du spiritisme. Sinon, il y a aussi le physicien De Broëgly. Pas grand-chose en fait. Nous nous sommes attachés à faire un jeu le plus universel possible. Le plus intemporel, aussi.»

7- Parlez-nous de l'équipe, de l'organisation du travail.

R : Erwan Le Goffic (Lead Programmeur DC)
«Alone 4 a été développé en premier lieu sur PSX. Nous appelons cela la «lead platform», c'est-à-dire la console sur laquelle le scénario est mis en place et les ressources graphiques, la musique, les vidéos, etc... sont créées. Au fur et à mesure que la version PSX se construisait, les ressources graphiques «améliorées» étaient en même temps produites pour la Dreamcast, à l'exception des personnages, qui ont bénéficié d'un soin tout particulier. Ainsi, la version Dreamcast suivait de près la version PSX : quand des améliorations apparaissaient sur PSX, nous les avions sur Dreamcast quelques jours après (de l'ordre d'une semaine à trois semaines), le temps de mettre à jour et de peaufiner le code et les ressources graphiques. Ainsi, nous avions un travail de création (aussi bien technique que graphique), mais aussi d'affinage et de suivi des évolutions de la version PSX. Au niveau de l'équipe Dreamcast, nous étions deux programmeurs et nous avons partagé le travail en deux : l'un s'occupait de la 3D, de la mise à jour par rapport à la PSX, du suivi des principaux outils de production et du suivi global de la version Dreamcast. L'autre était chargé du moteur son, de la vidéo, de la 2D / interface, des outils de production d'interface et de son. Le travail fut intense, mais fort agréable (le partage des tâches s'est fait naturellement et l'entente fut très bonne). Au niveau graphique, nous avions une personne affectée à plein temps à la version Dreamcast, et le travail réalisé fut réellement impressionnant : à lui seul, il a réussi à mettre en place et à traiter les ressources graphiques d'Alone 4 ! Un travail titanesque quand on sait la quantité très importante de ressources créées initialement sur PSX et qu'il a fallu réorganiser et peaufiner sur Dreamcast. Bien entendu, il n'était pas tout le temps tout seul : le peaufinage des décors de fond et des personnages a été aussi réalisé par l'ensemble des graphistes qui, après avoir créé sur PSX, venaient souvent continuer leur travail sur Dreamcast. En clair, nous étions trois personnes à plein temps (2 programmeurs, 1 graphiste), mais le reste de Darkworks était aussi présent et participait à l'élaboration de la version Dreamcast dès que son travail sur PSX était terminé.»

8- Comment s'est déroulé l'étape de composition des musiques et de la bande-son ?

R : Thierry Desseaux (Musique et Son)
«L'un de nos objectifs était d'élaborer un environnement sonore totalement original. Chaque son, chaque bruitage a été fraîchement capturé dans la nature et créé uniquement pour le jeu. On s'est donc mis à chercher des lieux et des ambiances qui s'approchaient de ceux des décors du jeu. C'était assez angoissant de se retrouver en pleine nuit à faire des prises de son dans des cimetières, sur des sites mégalithiques mortuaires ou dans des grottes avec nos DAT portables et nos micros. Ensuite, nous avons passé six mois à tout mixer dans le studio-son de Darkworks. Il était nécessaire de bien maîtriser les capacités audio des différentes machines (PS One, PC, DC et PS2). Nous avons également créé toutes les musiques ingame en nous inspirant de films comme The Matrix, Seven, Nikita ou Fight Club, et de groupes comme Nine Inch Nails, Skinny Puppy et autres groupes industriels. Le but étant de proposer une alternative aux musiques de jeu de type plus classique.»

9- As-tu quelques anecdotes qui te viennent à l'esprit ?

R : Erwan Le Goffic (Lead Programmeur DC)
«Les derniers jours avant l'envoi définitif de la version Dreamcast, nous avions vraiment beaucoup de pression et de travail. Ainsi, nous aimions de temps en temps écouter du hard rock avec le volume à fond, tout en travaillant. Je me souviens encore des yeux écarquillés des testeurs quand ils entraient dans notre bureau. Nous avions fait un visualiseur de personnages : nous pouvions dans ce dernier les faire bouger comme nous le voulions, et nous nous sommes souvent amusés à faire prendre à Carnby ou Aline des positions de folie. Nous

«torturions» ainsi les personnages du jeu sans complexe, et juste pour le plaisir de leur faire prendre les positions les plus impossibles que nous puissions imaginer. Nous nous sommes amusés à changer la musique des crédits du jeu dans les premières versions du master : nous avions remplacé cette dernière par une musique de série TV. Normalement, cette version du jeu devait seulement être testée en interne chez Darkworks, mais il m'a été demandé d'en envoyer une à Infogrames. Dans le rapport de bugs qu'ils nous avaient renvoyé, il était écrit : «la musique des crédits semble incorrecte»... Je pense qu'ils ont dû bien rire en la découvrant. Je m'étais aussi amusé avec les monstres du jeu : l'un d'eux, l'Ophtalmicide, s'agrippe aux épaules du héros et lui «mange la tête». Je me suis amusé à faire bouger cette animation alors qu'il attaquait Carnby. Le résultat était très drôle : l'Ophtalmicide semblait embrasser sauvagement Carnby ! Au niveau du son, nous avons porté la technologie réalisée sur PSX. Quand le moteur-son était au stade de mise au point, nous avons souvent pu écouter de la musique «expérimentale» : parfois, certains bugs rendaient les musiques encore plus étranges et décalées.»

10- Projetez-vous de travailler sur d'autres projets de Survival-Horror ?

R : L'équipe au grand complet !!!!!!!
Nous croyons que c'est devenu une passion.

Nous tenons à remercier à cette issue David Rochedieu et Florent Goy, sans qui cette interview n'aurait pas été possible, et toute l'équipe de la Darkworks pour le soin apporté à leurs réponses.

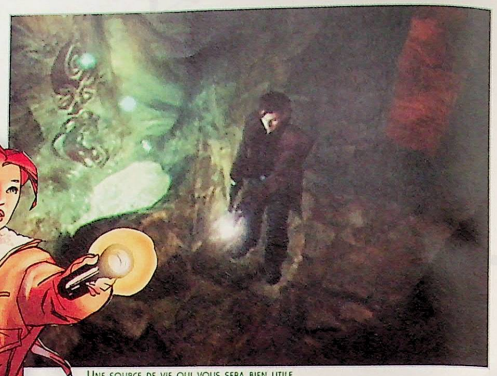
Dessin préparatoire pour la bibliothèque.

TESTS

Alone In The Dark The New Nightmare

Alone In The Dark The New Nightmare

Sur le front japonais, Capcom et Konami devenaient presque pantouflards tant la concurrence leur était exclusive. C'est pourtant d'ailleurs, de France, que l'on savait leur père spirituel originaire, celui-là même qui insuffla vie au survival. Et c'est sous nos couleurs à nouveau qu'après plusieurs années dans l'ombre, le vieux mythe d'Alone vient enfin reprendre autorité, fort de la cure de jouvence que la Darkworks lui a consacrée. Ne vous y trompez pas, je ne fais pas de nouvelles infidélités à Capcom, non, cette fois c'est dit, je me convertis...



UNE SOURCE DE VIE QUI VOUS SERA BIEN UTILE.

D'une ambiance et d'une thématique toutes particulières aux films d'horreur eighties à un univers largement nourri d'ouvrages de Lovecraft, le premier véritable scénario de survival-horror devait naître de l'imagination d'un homme, Frédéric Raynal, pour qui il importait certainement de faire ressentir, pour la première fois, frissons et effrois à un spectateur acteur. Alone In The Dark nous dévoilait alors un héros des temps modernes, détective de l'occulte et américain de surcroît, auquel la Darkworks aura su rester fidèle pour ce quatrième et ultime volet. Pour échauffer un peu vos mémoires, je vous invite...

... Sur les traces d'Edward Carnby

Ce qu'Umbrella Incorporation est à Resident Evil, Edward Carnby l'est à Alone In The Dark, à savoir l'unique élément récurrent de toute la saga, le nerf principal reliant chaque volet. De lui, on ne sait que très peu, et il vous importera souvent d'explorer sa propre identité par le biais de l'enquête principale, comme s'il fallait en quelque sorte apprendre à se connaître soi-même. Car au fond, Edward Carnby semble un mystère pour lui-même. De parents inconnus, il semble à jamais prédestiné à enquêter sur le paranormal sans en connaître la raison véritable. Né étrangement le 29 février d'une année bissextile, Ed entame sa 34ème année d'existence et affirme un caractère pesé et bien trempé, teinté toutefois de cette indécrottable noirceur qui assombrit le personnage. S'il fait nuit autour de lui, c'est avant tout dans son allure qu'il nous le fait ressentir. Les cheveux de jais et la peau de lait, les traits creusés et les yeux gouttes d'eau, son visage semble lui-même tourmenté, perpétuellement partagé entre lumière et obscurité. D'un style relativement gothique, impénétrable, il semble aimer à entretenir l'occulte autour de sa personne, accepte et assume sa condition. Anciennement détective privé, nous l'avions vu faire lumière sur bien des affaires. Celle du suicide de la sinistre demeure de Derceto (la Darkworks lui aura d'ailleurs adressé un petit clin d'œil par le biais du personnage maléfique de Judas De Certo), celle du kidnapping de la petite Grace Saunders dans l'enceinte du manoir de Hell's

CELUI-CI SEMBLE S'INSUPPORTER DE LA LUMIÈRE...

CERTAINEMENT LE MEILLEUR GUN DU JEU.

CHAQUE OMBRE PORTÉE SUR LE SOL A BÉNÉFICIÉ D'UN RETRAVAIL ÉVIDENT POUR LA VERSION DC.

IL SEMBLE QUE LES CRÉATURES DU MONDE DES TÉNÈBRES NE SOIENT PAS TRÈS SOCIABLES...

VIEILLE PEAU !

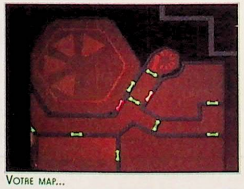
- J'AIME BEAUCOUP VOTRE NOUVELLE TENUE, ELLE EST PLUS... MOINS...

Editeur :	Infogrames
Concepteur :	Darkworks
Type :	Survival horror
Nb de joueurs :	1
Sortie prévue :	Dispo

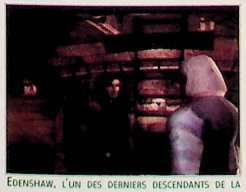
ALINE ET EDWARD : PARTENAIRES MALGRÉ EUX

ELLE EST UN PORTRAIT BIEN BROSSÉ DE LA FEMME ACTUELLE, RELATIVEMENT EXIGEANTE, PRESQUE PÉNIBLE PAR MOMENTS (ÇA, C'EST LA VERSION DES BONSHOMMES DE L'ÉQUIPE), MAIS TOUJOURS ENTREPRENANTE ET DÉCIDÉE CHAQUE FOIS QUE LES CHOSES RÉPONDENT D'UNE CERTAINE GRAVITÉ. LUI, C'EST UN PEU LE GRAND TÉNÉBREUX FROID EN SURFACE MAIS BONNE ÂME EN SON FOR INTÉRIEUR : LE GENRE QUI NE PARLE JAMAIS POUR NE RIEN DIRE ET QUI AGIT EN TOUTE CONNAISSANCE DE CAUSE. C'EST SÛR, CES DEUX-LÀ NE FORMENT PAS LE PLUS ROMANTIQUE DES TANDEMS, MAIS LEUR COLLABORATION PAR TALKIE-WALKIE SAURA NÉANMOINS VOUS SOUTIRER QUELQUES SOURIRES DANS VOTRE SOMBRE AVENTURE...

VOTRE MAP...



EDENSHAW, L'UN DES DERNIERS DESCENDANTS DE LA TRIBU ABKANIS, VOUS AIDERA DANS VOTRE QUÊTE...



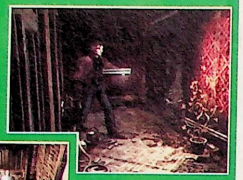
AVEC MODÉRATION...

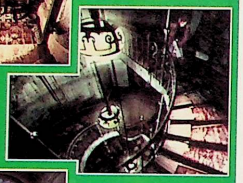
VOTRE ARSENAL SE COMPOSE D'ARMES PEU BANALES, ET CE SERA UN VRAI PLAISIR POUR VOUS QUE D'ADAPTER VOS CHOIX EN FONCTION DES CRÉATURES QUE VOUS RENCONTREREZ. CERTAINES, TROP PETITES, NÉCESSITERONT COLT OU FUSIL, D'AUTRES PLUS IMPOSANTES OU TENACES REQUERRONT CANON À PLASMA OU LANCE-FUSÉES. À DISTANCE, C'EST LE LANCE-GRENADES QUI DEVRAIT VOUS ÊTRE UTILE, TANDIS QUE LE PISTOLET À ÉCLAIRS VOUS DÉFERA, LUI, DES SITUATIONS D'ASSAUT. QUANT AU PHOTOPULSEUR, JE VOUS LAISSE DÉCOUVRIR SON CHARME...

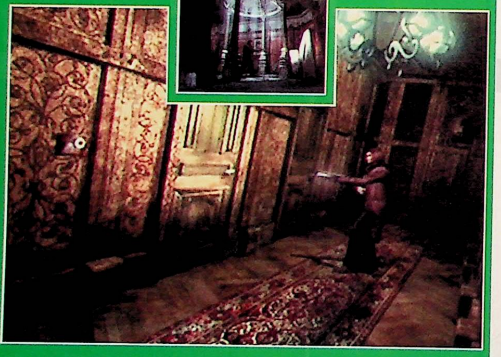
TESTS

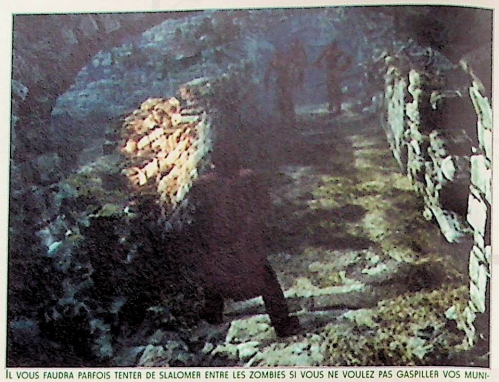
UN ENVIRONNEMENT FOUILLÉ

On ne le dira jamais assez, la galerie de décors d'Alone In The Dark est une véritable démonstration de savoir-faire. Recherche des textures et tissus, fouillis de motifs muraux, travail des nuances de couleurs : le souci du détail contribue pleinement à la traduction d'un univers des plus réalistes. Ajoutez à cela de petits éléments d'animation ici et là pour donner vie à certains paysages, un éclairage feutré ou blafard selon les circonstances, et vous voilà le héros du meilleur des films d'horreur...









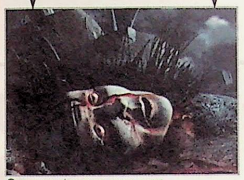
Il vous faudra parfois tenter de slalomer entre les zombies si vous ne voulez pas gaspiller vos munitions.

Kitchen ou encore celle de la disparition d'une équipe de tournage en expédition dans la ville fantôme de Slaughter Gulch. À nouveau isolé du reste du monde, c'est sur Shadow Island qu'il se voit cette fois-ci exilé, pour des raisons qui lui sont plus personnelles. Entré entre-temps au service du bureau 713 du FBI, spécialisé dans les enquêtes à caractère surnaturel, Ed s'est mis en devoir d'élucider les circonstances de la mort de son collègue et meilleur ami Charles Fiske, alors en mission aux abords de l'île maudite. Chargé de reprendre les investigations du défunt, Edward entame une longue quête semée d'embûches sur la piste d'anciennes tablettes indiennes et à la découverte des secrets recelés par une certaine dynastie d'explorateurs et de chercheurs, étrangement mêlée aux faits. Pour l'occasion, Ed se voit escorté d'une jeune professeur ethno-linguiste, Aline Cedrac, dont les connaissances de la culture Abkanis ne sembleraient pas être les seules raisons de la venue... C'est alors que, dans leur tentative d'approche de l'île, une force mystérieuse aimante dangereusement leur hydravion en perdition et les contraint à sauter en parachute. L'une sur les toits, l'autre dans la cour, il n'est désormais plus que leur torche pour les accompagner dans la nuit...

Le Survival selon Darkworks

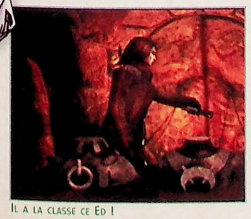
La Darkworks s'en défend : Alone 4 n'a pas succombé à l'Appel de Cthulhu. A priori, l'inspiration «Lovecraftienne» se serait fait bien moins constante pour ce volet came back qu'elle ne l'était pour le premier opus. Et c'est une évidence que l'on constate bien vite, puisque vous ne trouverez pas même dans le design des créatures de quoi vous y référer. L'univers ici retranscrit résulte d'une parfaite réunion d'édifices tous plus malsains les uns que les autres, de la chapelle à sacrifices au manoir oublié, sans oublier greniers délabrés, sites d'incantations vaudou et marécages brumeux. Et comme pour mieux vous surprendre, la recherche du réalisme devait en passer par un choix de décors en précalculé, définitivement plus riches en détails et en nuances de couleurs. Caméras fixes sur fonds statiques, il s'agissait à ce stade de pouvoir donner vie au tableau, et ce fut, en premier lieu, par le biais d'effets d'ondulation d'eau, de chutes de gouttes de pluie, d'ombres portées sur le sol et de reflets de miroirs blufants que la Darkworks aura habilement contourné le problème. Comme si cela ne suffisait pas, un nouveau concept allait de surcroît précéder les autres : celui du jeu des lumières. Et ce n'est pas sur la seule gestion du faisceau de la petite Maglight (voir thème) que ce chapitre repose, puisque là où les Resident ne s'acquittaient que d'un seul système d'éclairage, Alone en compte déjà deux grâce à sa particularité d'intégrer des interrupteurs près des portes. En clair, dans Alone, vous avez naturellement et régulièrement accès à l'éclairage d'une pièce, et vous constaterez qu'une salle éteinte n'est pas simplement noire mais laisse, le plus souvent, filtrer une douce et sinistre intensité nocturne. Juste de quoi alimenter votre taux d'adrénaline quand, en cherchant à tâtons le commutateur, vous distinguez soudain les ombres et silhouettes animées des créatures vous encerclant... Toujours dans le cadre de la reproduction d'une atmosphère particulière au jeu, nombreux sont les effets de plans de caméras et choix de mise en scène d'inspiration cinématographique inclus à l'aventure : il s'agissait en quelque sorte de faire d'Alone une «grosse production dont vous êtes le héros» et là, pas de doute, la recette fait ses preuves. Ici, univers, script et atmosphère sont geysers de créativité et d'imagination : la Darkworks y a trouvé son cheval de bataille. À cet effet, l'aspect gestionnaire du survival à la Capcom n'aura pas eu lieu d'être. Exit, donc, coffres de stockage et machines à écrire, cela au profit d'un système d'amulettes à collecter et à utiliser où bon vous semble. En clair, vous n'aurez plus désormais à succéder les allers-retours incessants entre chaque salle de sauvegarde. De même, l'accent n'aura pas plus été mis sur la gestion de votre état de santé : pas d'empoisonnement possible par exemple, pas de combinaison de plantes ou de médicaments non plus. Sur ce point du jeu, le concept s'est en l'occurrence allégé de quelques détails et l'on en prête du coup une plus grande attention à l'intérêt réel de l'aventure. Un seul petit regret : quelle que soit la gravité de vos blessures, votre personnage ne subira jamais d'altération visible dans ses déplacements, mais cela, les mouvements requis pour le balayage de la torche ne le permettaient simplement

Comme dans tous les classiques du genre, les items qui seront utiles à votre progression scintillent à l'écran.



Quelques séquences sanglantes...

Une vue plongeante...



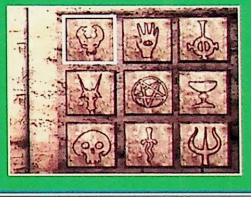
Il a la classe ce Ed !

ESPRIT, ES-TU LÀ ?

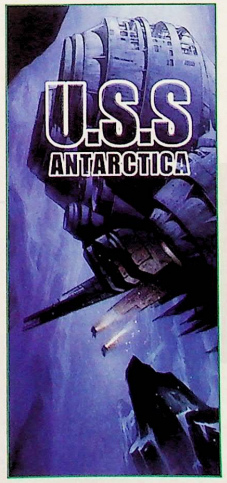
Les énigmes sont en nombre mais ne se montrent jamais trop alambiquées dans le sens où elles font chaque fois appel à votre esprit de logique. Si vous prêtez attention aux divers indices qui jonchent votre chemin et parsèment les écrits que vous trouverez, vous devriez pouvoir reconstituer les bons cheminements pour chacune d'entre elles sans trop de difficulté. Les casse-tête semblent, quant à eux, malheureusement bannis de l'aventure, mais leur absence contribue certainement à rendre le jeu plus accessible aux goûts de chacun...

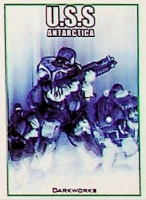
Une horloge ouverte sur le bureau.

Certainement un explorateur. Il porte un objet en bandoulière. Un navire pris dans les glaces à



USS ANTARCTICA : DARKWORKS NEXT GENERATION



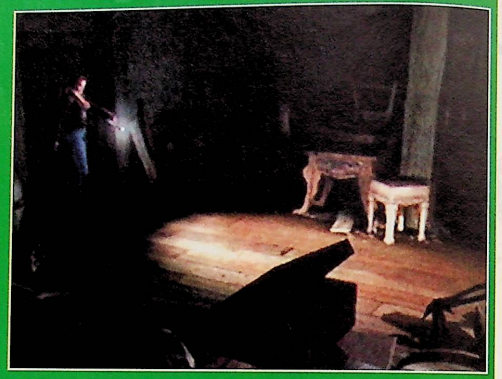


Forte de son expérience acquise et du renouveau qu'elle aura déjà apporté au genre, la Darkworks team projette de revisiter le genre survival façon film catastrophe. Panache de frissons, de romance et de science-fiction, le projet embryonnaire USS Antarctica vous proposera la prise en charge de deux protagonistes dans le cadre d'un concept inédit que l'équipe a baptisé Team Survival. Dans une succession de situations de panique et de stress, il s'agira pour vous de faire face aux événements stratégiquement et de savoir privilégier un temps l'espionnage, un temps l'action. Serait-ce qu'une nouvelle petite révolution française se profile à l'horizon ?

TESTS

IN THE DARK WITH YOUR MAGLIGHT

Nous le savons ici symbolique d'une opposition de la lumière à l'ombre. Mais plus que cela, le concept de la torche confère à Alone une identité toute particulière en tant que survival. Elle est tout d'abord un élément-clé de l'atmosphère : cloîtré dans une pièce sombre, oppressé par les gémissements plaintifs des zombies vous assaillant, le petit faisceau de votre lampe ne découvre que partie du décor, laissant ainsi imaginer le pire alentour. D'autre part, ce filet d'éclairage animé est source de vie dans des décors en précalculé statiques : un point sur lequel Capcom n'avait d'ailleurs pas trouvé parade. Maintenant, éteignez chaque pièce et prêtez-vous à une petite séance d'appréciation des détails graphiques... On est calmé ?



pas. Dans une même logique, les puristes seront ravis d'apprendre qu'Alone assume pleinement son appartenance au genre survival. En définitive, il ne sombre pas dans ce courant limité qu'est le beat'em all, comme l'ont fait par exemple Dino Crisis 2, Devil May Cry, ou encore dans une moindre mesure Onimusha. Non, rassurez-vous, Alone fait juste mesure entre énigmes, exploration et action, et conserve en ce sens toute la saveur de son ambiance angoissante. Bruitages et musiques exceptionnels à l'appui, les effets de surprise font la part belle à une tension de fond linéaire. De tremblements du sol assourdissants en brusques coups de tonnerre, de hurlements lointains en mélodies macabres, le survival n'aura jamais été si proche du vrai film d'horreur, si proche de la réalité. Un coup de maître pour la Darkworks...

Alone 4 sur le banc d'essai

Techniquement, c'est évident, cette version Dreamcast a de quoi inquiéter son concurrent le plus direct, à savoir Capcom, qui lui aussi use du précalculé pour ses décors. Finesse des milieux (voir thème) et nuances de couleurs rivalisent tout d'abord de beauté, et votre héros, quant à lui, s'intègre d'autant mieux aux paysages depuis que sa silhouette s'est adoucie sous l'effet d'un relissage des contours. Il en va d'ailleurs de même pour la diffusion du faisceau lumineux de sa torche, que la version DC met davantage en valeur. L'animation ne souffre quant à elle d'aucun ralentissement : faites un arc de cercle avec votre Maglight et vous pourrez considérer avec respect la décomposition fluide du mouvement. Et si vous doutiez à cette issue des temps de chargement, alors rassurez-vous : vous pourrez enfin monter vos escaliers tranquillement sans vous endormir sur la manette... Côté gameplay, l'interface de vos menus est des plus pragmatiques, et la maniabilité même de votre personnage, si elle vous demandera un certain temps d'adaptation, ne s'en révélera que plus précise et plus jouable au final. Prenez le temps de vous exercer patiemment avec votre lampe, et vous en goûterez pleinement la précision par la suite. D'une accessibilité à toute épreuve, puisque entièrement transcrit en français, Alone fait également preuve (et c'est plutôt rare pour un jeu vidéo) d'intelligence à votre égard : à

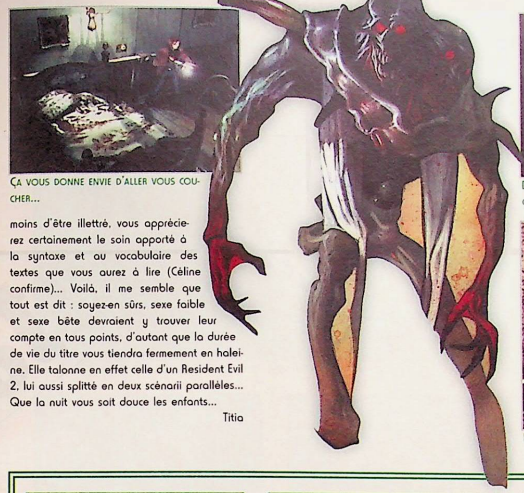
UN VIEILLE BAGUE AVEC UN M. DESSUS... HHHUMMM...

C'EST BEAU LE SURVIVAL !

AUSSI ACCUEILLANT QUE LE BUREAU DE TUCO...

ON APPROCHE DU BUT...

LA CLASSIQUE TROUSSE DE SOINS...



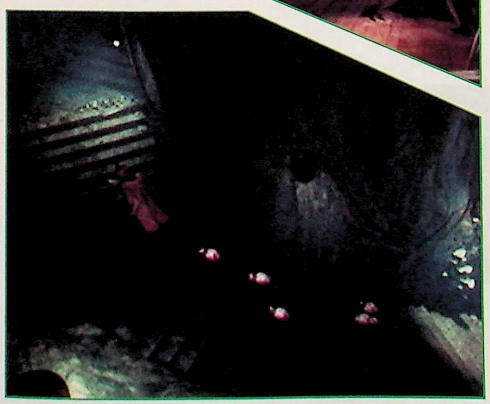
ÇA VOUS DONNE ENVIE D'ALLER VOUS COUCHER...

DES COULOIRS TORTUEUX QUI PROMETTENT QUELQUES SURPRISES.

LE VIEUX PORTRAIT DE MÉMÉ À GAUCHE...

moins d'être illettré, vous apprécierez certainement le soin apporté à la syntaxe et au vocabulaire des textes que vous aurez à lire (Céline confirme)... Voilà, il me semble que tout est dit : soyez-en sûrs, sexe faible et sexe bête devraient y trouver leur compte en tous points, d'autant que la durée de vie du titre vous tiendra fermement en haleine. Elle talonne en effet celle d'un Resident Evil 2, lui aussi splitté en deux scénarii parallèles... Que la nuit vous soit douce les enfants...

Titia



LUMIÈRE SUR LE ROYAUME DES OMBRES

TOUTES CLONÉES DE MÊMES SOUCHES, LES CRÉATURES DU MONDE DES OMBRES SEMBLENT CONSERVER LE SECRET DE LEUR ÉTRANGE MULTIPLICATION. CHAQUE FAMILLE (PHOCOMÈLE, OPHTALMICIDE, PHOTOSAURE, TRICERAPTOR, ARACHEUR...) ACCUSE DE SIGNES PARTICULIERS, DE FAIBLESSES ET D'ATOUTS QU'IL VOUS FAUDRA DÉCOUVRIR AFIN D'ADOPTER LA JUSTE PARADE. AINSI, TANDIS QUE CERTAINS SE TIENDRONT EXPRESSÉMENT À L'ÉCART DE TOUTE SOURCE DE LUMIÈRE, D'AUTRES, DOTÉS DE LANGUES «EXTENSIBLES», VOUS ATTEINDRONT À DISTANCE. CES DERNIÈRES APPARAISSENT ET DISPARAISSENT TELS DES SPECTRES : AUCUNE MATIÈRE ORGANIQUE NE LES COMPOSE, ELLES SONT DE NATURE CRISTALLINE. S'AJOUTENT À ELLES DIVERS ÊTRES ZOMBIFIÉS DONT JE VOUS LAISSE SEULS DÉCOUVRIR LES SECRETS DE L'ASCENDANCE...

18 Graphismes

Le précalculé prend ici toute son ampleur. On n'aura jamais vu autant de détails dans les environnements, et la retranscription des textures de certains décors s'avère particulièrement réaliste. Cette version Dreamcast est sans faille, à l'exception d'un design des créatures un peu fade. Pas de grande surprise du côté des cinématiques, relativement jolies.

18 Animation

Les mouvements de votre héros sont d'une grande fluidité et ses déplacements dans l'eau se montrent très réalistes. Ombres et reflets ont également profité de tous les soins, et les décors bénéficient quant à eux de petits effets d'animation superbes.

19 Son

L'un des points forts du jeu selon moi. Bruitages et musiques de fond sont particulièrement adaptés aux situations, et les effets de surprises sont nombreux.

17 Jouabilité

Après un certain temps d'adaptation, la maniabilité de votre perso s'avère des plus précises. L'interface demeure quant à elle très accessible de par son aspect pratique et ses textes tout en français.

17 Durée de vie

Si vous témoignez d'un intérêt certain à faire les choses dans le détail, les deux scénarii cumulent un peu moins d'une dizaine d'heures chacun. Pour ce qui est de la difficulté du jeu, il n'est aucun obstacle qui ne vous posera de gros problème, à condition que vous étudiez bien les comportements de chaque «boss».

En Conclusion

C'est bien sûr le jugement d'une amoureuse du Survival, mais innovations et qualités techniques justifient largement d'elles-mêmes ma note. La concurrence a du souci à se faire...

97%

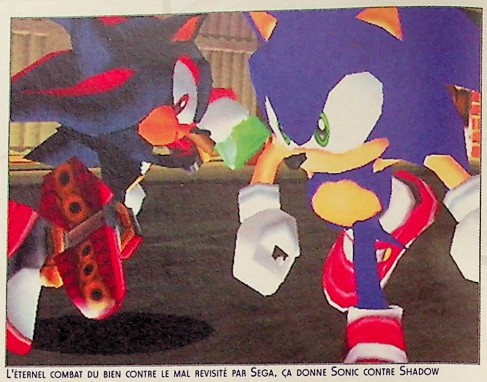
TESTS

Sonic Adventure 2

Sonic Adventure 2

SONIC, UN NOM, UN PERSONNAGE, LE PORTE-DRAPEAU DE SEGA, ET PAR EXTENSION DE LA DREAMCAST, REVIENT DANS UNE NOUVELLE AVENTURE AU MOMENT OÙ LA CONSOLE QU'IL "SUPPORTE" FIÈREMENT DEPUIS DES ANNÉES PÉRICLITE. DE SA RÉUSSITE DÉPEND LA SORTIE DU MONDE VIDÉOLUDIQUE DE LA DREAMCAST LA TÊTE HAUTE. MÊME S'IL Y AURA ENCORE BIEN D'AUTRES TITRES APRÈS SONIC ADVENTURE 2, LE PERSONNAGE EST LE SYMBOLE DE TOUTE UNE GÉNÉRATION DE JOUEURS QUI A CRU EN LA DREAM, Y CROIT ENCORE ET EST OBLIGÉE DE SE RÉSOUDRE À LA VOIR DISPARAÎTRE. QUELLE PLUS BELLE OPTION POUR SEGA QUE DE FAIRE OUBLIER UNE GESTION ET DES CHOIX MARKETING DÉSASTREUX (LA CONCURRENCE A AUSSI SA PART DE RESPONSABILITÉ), SUR LESQUELS NOUS NE REVIENDRONS PAS, EN METTANT EN SCÈNE BRILLAMMENT POUR LA DERNIÈRE FOIS SON HÉROS SUR SA PETITE BOÎTE BLANCHE ? EH BIEN QUE TOUS LES FANS SE RASSURENT, VOUS NE SEREZ PAS DÉÇUS PAR SONIC ADVENTURE 2.

Editeur :	Sega
Concepteur :	Sonic Team
Type :	Plate-forme
Nb de joueurs :	1 à 2
Sortie prévue :	dispo



L'ETERNEL COMBAT DU BIEN CONTRE LE MAL REVISITÉ PAR SEGA, ÇA DONNE SONIC CONTRE SHADOW

PARFOIS, LES ENNEMIS SONT TROP FACILES À ABATTRE. SEULEMENT PARFOIS ! AUTANT EN PROFITER QUAND ÇA SE PRÉSENTE.

UNE SCÈNE INSPIRÉE DE MISSION : IMPOSSIBLE ? HUM, C'EST PAS IMPOSSIBLE.

Que vous soyez un adepte ou non des jeux de plate-forme, force est de constater que le premier Sonic Adventure a été et est pour la majorité des fans de Sega une référence dans le monde vidéoludique. Un jeu de plate-forme qui met en scène un héros, une sorte de hérisson bleu supersonique lancé à vive allure dans des aventures qui ne sont que prétexte à le propulser toujours plus vite dans des lieux immenses et propices à des arsouilles spectaculaires. Encensé par la presse spécialisée et par les joueurs au moment de sa sortie, Sonic Adventure fait partie du cercle très fermé des jeux qui ont fait l'unanimité. Bien sûr, il restera toujours un ou deux gars pour dire "moi j'ai pas aimé", ou le super argument qui tue : "c'est nul". Mais peu importe. Les développeurs se devaient, en décidant de mettre en scène une seconde fois le hérisson bleu, de faire au moins aussi bien, si ce n'est mieux que l'original. Alors que dans le monde du cinéma, les séquelles sont plus enclines à vous décevoir, dans le jeu vidéo, le joueur attend fort à propos une technique plus avancée, de nouveaux personnages et une histoire qui innove et

PENDANT UNE SECONDE, JE ME SUIS CRU EN PLEIN MILIEU D'UN RESIDENT EVIL !

UN VÉHICULE À L'ALLURE ANODINE MAIS QUI CACHE UN ARSENAL PUISSANT ET EFFICACE

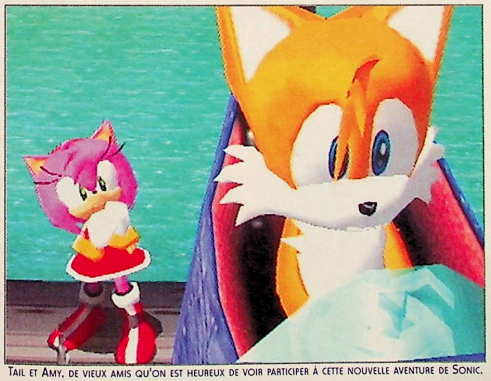
INDEPENDENCE SONIC

IL Y A BIEN UNE SCÈNE ANIMÉE EN IMAGE DE SYNTHÈSE DANS SONIC ADVENTURE 2, QUI PONCTUE L'AVENTURE D'UN DES PERSONNAGES (À VOUS DE LE DÉCOUVRIR). ELLE MET EN SCÈNE L'ARRIVÉE D'UN VAISSEAU SPATIAL SUR LA TERRE QUI VA DÉTRUIRE UNE PARTIE DE LA LUNE. LA RÉFÉRENCE AVEC LE FILM DE ROLAND EMMERICH, INDEPENDENCE DAY, EST PLUS QUE CLAIRE. LES PLANS DE LA FOULE QUI REGARDE AVEC ADMIRATION LE VAISSEAU. LE VAISSEAU LUI-MÊME QUI DANS SON ARCHITECTURE N'EST PAS SANS RAPPELER CELUI DU LONG-MÉTRAGE. LA FAÇON DONT IL DÉCLENCHE SON TIR. GRAND PUBLIC OBLIGÉ, C'EST LA LUNE, INHABITÉE, QUI A LAISSÉ SA DOULOUREUSE PLACE À LA MAISON-BLANCHE. LES IMAGES ET LE RENDU SONT DE QUALITÉ (ON NOTERA UN LÉGER FLOU SUR CERTAINS PLANS, MAIS RIEN DE BIEN MÉCHANT) ET LA SCÈNE S'INTÈGRE PARFAITEMENT À L'HISTOIRE QUI NOUS EST RACONTÉE. QUAND ON AVAIT NOTÉ QUE L'INTRO N'ÉTAIT PAS DE LA SYNTHÈSE, ON EST PLUTÔT AGRÉABLEMENT SURPRIS D'ASSISTER À CE SPECTACLE DE SYNTHÈSE EN PLEIN MILIEU DU JEU.

À DEUX, LE PARCOURS PEUT RÉSERVER DES SURPRISES BONNES OU MAUVAISES. TOUT DÉPEND DE L'ENDROIT OÙ L'ON EST

l'entraîne un peu plus loin dans le rêve. Le plus souvent, les suites deviennent les nouvelles références. Bien sûr, il y a des exceptions qui confirment la règle. Le premier Tomb Raider sur la PlayStation en est une. Les aficionados de Lara Croft conservent encore aujourd'hui une affection toute particulière pour le premier épisode des aventures de la pulpeuse Indiana Jones en Wonderbra. Les suites, même si elles ont profité d'indéniables avancées techniques, n'ont pas proposé une évolution du personnage originale ou des scénarii suffisamment attractifs pour dépasser le premier en qualité générale (musique, histoire, découverte inhérente au début). Peut-être est-ce dû au fait que justement le personnage de Lara Croft a eu tellement de répercutions "extérieures" au soft, que son exploitation démesurée a nui à sa définition première : héroïne de jeux vidéo.

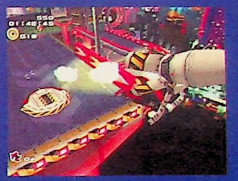
Même si Sonic, dans le milieu, est extrêmement populaire, il n'a pas autant d'aura sur le grand public, et il serait stupide de vouloir croire le contraire. Mais ce cercle de joueurs, même s'il a de l'envergure, appartient à un milieu de connaisseurs, et ce n'est pas la peine de faire un sous Sonic, on s'en rendrait compte immédiatement et bouderait sans états d'âme ce héros devenu obsolète. Mais dès l'ouverture des hostilités, Sonic 2 Adventure

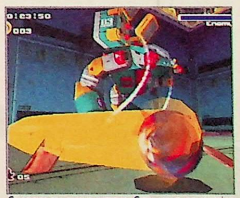


TAIL ET AMY, DE VIEUX AMIS QU'ON EST HEUREUX DE VOIR PARTICIPER À CETTE NOUVELLE AVENTURE DE SONIC.

BONUS EN PAGAILLE

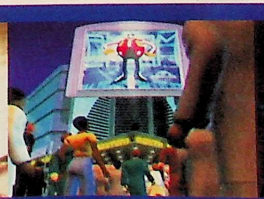
SI VOUS PENSEZ QUE LA SECONDE AVENTURE DE SONIC CONSISTE SIMPLEMENT À RAMASSER LE MAXIMUM D'ANNEAUX POUR RESTER EN VIE ET FONCER TÊTE BAISSÉE JUSQU'À LA LIGNE D'ARRIVÉE, C'EST DÉMENTIR L'IMAGINATION FERTILE DES DÉVELOPPEURS DU JEU. CES DERNIERS VOUS RÉSERVENT QUELQUES BONUS AU TRAVERS DES NIVEAUX D'UN GOÛT PLUS QUE SYMPATHIQUE. SANS COMPTER LES MISSIONS ANNEXES QUI VOUS SONT PROPOSÉES (RAMASSER TOUS LES ANNEAUX, TROUVER DIX PETITS NANIMAUX PLANQUÉS DANS LE NIVEAU, ETC...). IL VOUS ARRIVE PARFOIS DE CROISER LE CHEMIN D'OBJETS POUR LE MOINS ORIGINAUX, SOUVENT INDISPENSABLES À LA BONNE CONTINUATION DU TABLEAU. IL PEUT S'AGIR D'UNE FUSÉE QUI VOUS PROPULSERA À UN AUTRE ÉTAGE, DES LIGHTS SHOES QUI VOUS PERMETTENT DE CHOPER DES ANNEAUX À DES ENDROITS INACCESSIBLES, D'UN NOUVEAU MOTEUR POUR VOTRE VÉHICULE DANS LES PHASES DE SHOOT QUI VOUS PERMET DE RESTER PLUS LONGTEMPS DANS LES AIRS APRÈS UN SAUT, OU ENCORE DU SURF UTILISÉ PAR SONIC DANS LE TOUT PREMIER NIVEAU. DES BONUS EN PAGAILLE QUI AU FUR ET À MESURE QUE LES NIVEAUX DÉFILENT DEVIENNENT DES ÉLÉMENTS DE MOTIVATION POUR FINIR LE TITRE.

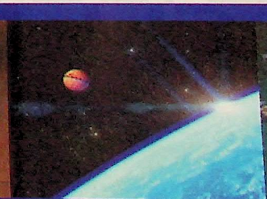


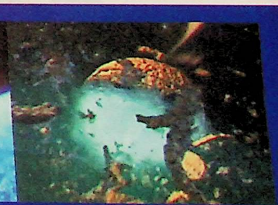


SHADOW EN PLEINE ACTION. SON HALO DE LUMIÈRE EST JAUNE, ET CELUI DE SON HOMOLOGUE, SONIC, EST BLEU. INFO QUAND MÊME ULTRA IMPORTANTE !

DÉCIDÉMENT, SUR LA DREAM, LES LENS FLARE SONT D'UN NIVEAU EXCEPTIONNEL. SÛR QUE LA CHOSE VA NOUS MANQUER !







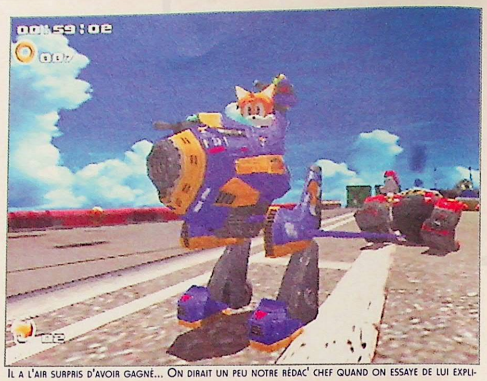
TESTS

DÉCORS ET VARIÉTÉ, UN PARI RÉUSSI

En vous lançant dans les nouvelles aventures de Sonic, les décors qui vous sont proposés sont loin d'être insignifiants et fades. Au contraire riches et variés, vous pouvez aussi bien vous retrouver au milieu d'une jungle que sur une plate-forme en plein milieu de l'océan avec des avions qui décollent, dans des villes aux caractéristiques originales et empreintes d'inspiration new-yorkaise, sur le Golden Gate (ou une belle imitation) en plein San Francisco, dans des caves humides, ou encore au milieu d'une véritable ville dans les nuages dont les huttes sont à très forte connotation Hallooween. Les détails sont là, les textures lissées, et le dépaysement est total.

remporte son pari haut la main, et au fur et à mesure que les tableaux défilent, il ne se dément jamais par sa qualité et ses innovations.

Le titre se divise en trois parties bien distinctes. Les niveaux relatifs aux personnages de Sonic et de Shadow sont ceux où la rapidité et la technique sont mises à rude épreuve. C'est aussi la partie la plus novatrice du titre, puisqu'en plus de prendre de la vitesse sur des parcours sinueux ou des grandes roues aux reliefs vertigineux, vous pouvez faire un tas d'autres actions bien sympathiques. Il est désormais possible de Grinder sur des rampes d'escalier, des rails de chemins de fer, en bref sur tout ce qui se prête à ce genre de manœuvre. S'élancer sur des barres fixes, tournoyer pour prendre le plus d'élan possible et atteindre un niveau inaccessible sans cet artifice. Se servir de courants d'air chauds pour défier la gravité et atteindre des lieux insoupçonnés. Vous balancer de liane en liane quand le terrain s'y prête. Ou encore faire du surf à même le bitume dans des gerbes d'étincelles au moment de négocier un virage un peu trop serré. La liste est incomplète, mais il reste tant de



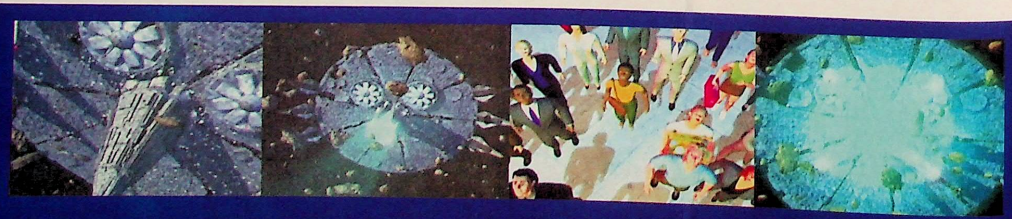
Il a l'air surpris d'avoir gagné... On dirait un peu notre rédac' chef quand on essaye de lui expliquer un truc : le vide s'installe dans le regard

Des images aussi sympa que celle-là, il y en a des tonnes dans Sonic Adventure 2

Il n'y a guère que notre commercial pour porter des pompes pareilles !

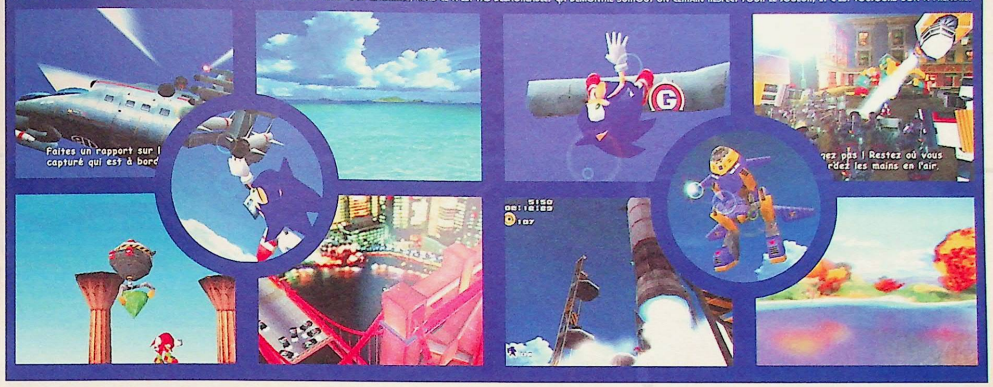
Sonic, plus rapide que la lumière ?

Reviens Léon, j'ai les mêmes à la maison



CINÉMATIQUEMENT VÔTRE

Des petites scènes cinématiques en temps réel servent de liaisons aux phases de jeu. Elles racontent une histoire. Elles sont d'un niveau plus qu'acceptable et font preuve d'originalité à chaque fois. Il faut noter (nécessaire depuis la désagréable expérience Shenmue) que les voix sont en anglais ou en japonais selon une sélection que vous pouvez effectuer dès le lancement du titre et que, ô miracle, elles sont sous-titrées en français. Certes, c'est moins primordial que pour Shenmue, mais ce n'est pas désagréable. Ça démontre surtout un certain respect pour le joueur, et c'est toujours bon à prendre.



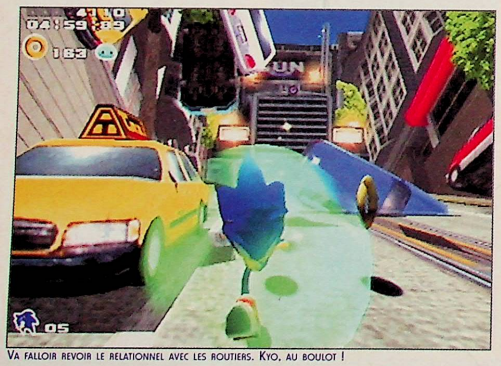
choses à découvrir que ce serait un peu vous gâcher la surprise. Chaque phase de jeu est ponctuée soit par un boss de fin de niveau, soit par une scène cinématique en temps réel qui donne de nouveaux éléments à l'histoire racontée. Au départ, vous avez le choix d'interpréter les gentils (Sonic et son équipe) ou les méchants (Shadow et son équipe). Classique mais efficace. Que vous choisissiez l'un ou l'autre des scénarii, certaines séquences se recoupent, et de la sorte vous avez les points de vue des deux côtés. L'intrigue n'a pas beaucoup d'intérêt, si ce n'est de créer une ambiance qui plaira aux plus petits et amusera les plus grands. Les références cinématographiques sont nombreuses et témoignent d'une adaptation de certains grands blockbusters américains avec une imagination qui ne manque pas de piquant. La deuxième partie est axée tout simplement Shoot. Elle est en décalage avec la vitesse propre à la première partie, et demande de adresse et précision dans les tirs. Les deux personnages qui officient dans ces stages sont Dr Eggman et Tails. Barricadés dans des cuirasses de métal robotiques, ils shootent à tout va en lockant le maximum d'ennemis, avec la possibilité d'upgrader dans les parcours. Même si à la longue, ces missions où il faut détruire tout ce qui bouge peuvent finir par lasser parce que trop répétitives,

LE MODE DEUX JOUEURS : UNE RÉUSSITE

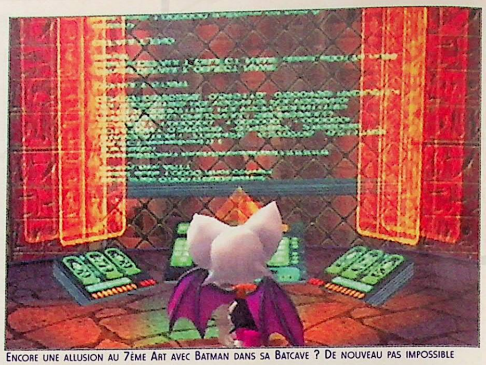
Le mode Deux joueurs de Sonic Adventure 2 est une véritable réussite. Les options proposées sont nombreuses et permettent d'affronter un autre joueur dans les mêmes tableaux et avec les mêmes options que lorsqu'on joue seul. Le Shooting est la transcription exacte des phases de Shoot. Le but est simple : tirer sur son adversaire jusqu'à ce que sa barre de vie soit effacée. Le mode Hunting est une course au trésor où chacun des protagonistes doit trouver trois éléments avant l'autre pour remporter la partie. Le Race est une course d'un point A à un point B, dans des parcours hallucinants déjà rencontrés au cours des parties en solo. Random choisit pour vous dans laquelle de ces trois options vous allez vous affronter. Et enfin le Stage Select permet de choisir l'environnement de son choix. La fluidité est au rendez-vous, ainsi que la vitesse d'animation stupéfiante. La division de l'écran est la verticale, et même s'il faut un petit peu de temps pour s'y faire, il s'avère au bout d'un moment que c'est la meilleure option. Une réussite à tous les niveaux, et il y en a pour tout le monde.

LES PERSOS

Les amateurs de Sonic et des autres ne vont pas être déçus du voyage. Pas moins de sept personnages tiennent la vedette des nouvelles aventures de Sonic. Pour la plupart, vous les connaissez ; pour les autres, c'est une première dans le monde du hérisson bleu. Chacun participe à l'histoire et vous avez la possibilité de jouer pratiquement avec tous, chacun ayant des caractéristiques propre[s] et des actions réservées à leur personnage. C'est donc avec bonheur que vous pourrez apprécier Knuckles, Tails, Amy Rouge, Docteur Eggman, Shadow et bien entendu Sonic. Des personnages hauts en couleurs qui n'ont pas fini de nous faire rêver.



Va falloir revoir le relationnel avec les routiers. Kyo, au boulot !



Encore une allusion au 7ème Art avec Batman dans sa Batcave ? De nouveau pas impossible

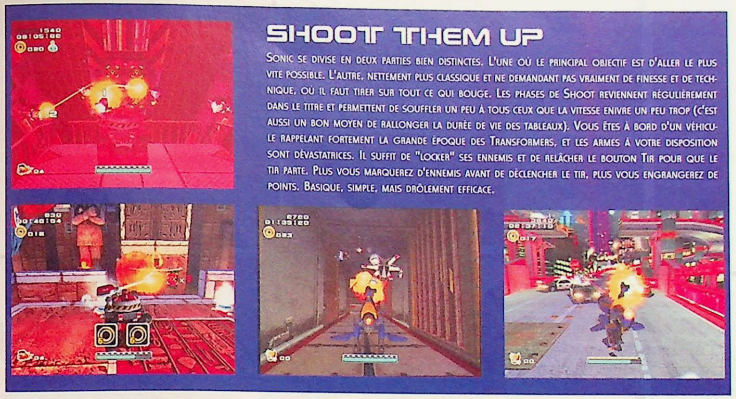
elles font office de pauses par rapport à la frénésie supersonique de nos deux autres compères. La troisième partie concerne trois compères, Rouge, Bat et Knuckle. Elle demande patience et réflexion. En effet, il faut parvenir à trouver trois gemmes dissimulées dans les niveaux. Étant donné que ces derniers sont vastes, la chose n'est pas toujours évidente. Même si certains personnages du monde dans lequel vous évoluez vous donnent des indices ou qu'un détecteur s'énerve dès que vous vous approchez d'une des gemmes d'emballes, les caches sont loin d'être évidentes à découvrir. Il arrive parfois que l'on s'énerve à force de ne pas trouver ces "qsdmlxfjhsemlrkjghsdmljhn" de gemmes assez vite. Mais l'alternance entre les trois parties est bien conçue et réserve la part belle aux phases où Sonic et Shadow se déchaînent. Tous les personnages, quelle que soit la partie, les nouveaux comme les anciens, ont de nouvelles aptitudes et de nouvelles fonctions qui les rendent plus intéressants. Les tableaux dans lesquels vous évoluez sont de toute beauté. Vastes, riches en détails et en couleurs, c'est un bonheur de les découvrir au fur et à mesure que vous avancez dans le titre. De San Francisco à la jungle, d'une plate-forme pétrolière aux confins de l'espace, la variété est aussi de rigueur. La profondeur de champ et l'absence de clipping donnent à cette suite un indéniable label de qualité

Le saut à l'élastique revisité par le hérisson bleu de Sega

Sonic utilise le terrain le plus favorable pour gagner encore plus de vitesse.

SHOOT THEM UP

Sonic se divise en deux parties bien distinctes, L'une où le principal objectif est d'aller le plus vite possible. L'autre, nettement plus classique et ne demandant pas vraiment de finesse et de technique, où il faut tirer sur tout ce qui bouge. Les phases de Shoot reviennent régulièrement dans le titre et permettent de souffler un peu à tous ceux que la vitesse enivre un peu trop (c'est aussi un bon moyen de rallonger la durée de vie des tableaux). Vous êtes à bord d'un véhicule rappelant fortement la grande époque des Transformers, et les armes à votre disposition sont dévastatrices. Il suffit de "locker" ses ennemis et de relâcher le bouton Tir pour que le tir parte. Plus vous marquerez d'ennemis avant de déclencher le tir, plus vous engrangerez de points. Basique, simple, mais drôlement efficace.

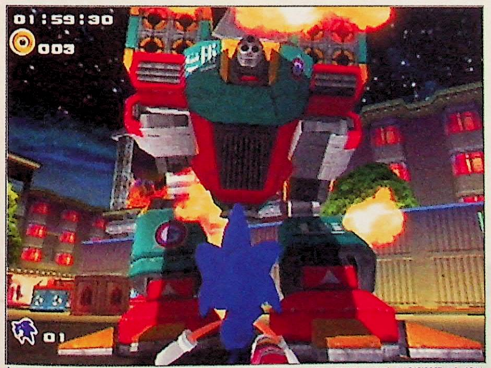


technique. L'animation n'est pas en reste, puisque Sonic est encore plus rapide et que mis à part quelques ralentissements rares, c'est la fluidité qui est de mise. Les angles des caméras sont pour la plupart automatiques et fort bien choisis. Ils accentuent le côté impressionnant de l'action et s'intègrent parfaitement aux actions que vous êtes en train de mener sans que le moindre temps mort ne soit perceptible. Seuls les angles de vue que vous avez le loisir de choisir sont d'un point de vue technique en dessous du reste. Une fois sur deux, la sélection n'est pas possible, ou se fait mal. Il arrive qu'il soit difficile d'avoir une vue d'ensemble du lieu, alors que c'est parfois bien utile (notamment dans les parties où vous recherchez les gemmes). Ensuite, les boss de fin de niveau dénotent un peu avec l'ensemble et la difficulté pour les abattre n'est pas en ligne avec votre progression dans l'aventure. Mais à part ces deux petits reproches, on est ravis de constater que le jeu est fun, rapide et techniquement impeccable. Sonic Adventure 2 ne ratera certainement ce rendez-vous tant attendu avec les fans et il remporte haut la main son audacieux pari : il est meilleur que le premier.

El Tuco

Les angles des caméras sont le plus souvent judicieusement choisis. Ils impriment encore plus de rythme et de sensations de vitesse au personnage, qui à la base n'en manque pas

C'est beau une mouette qui vole le jour...

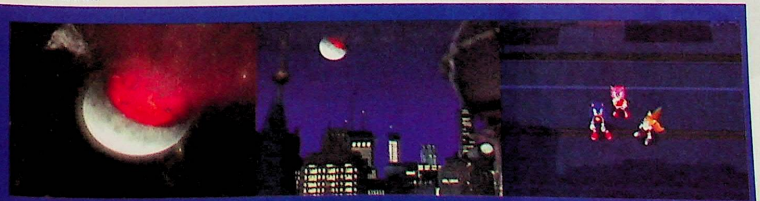


Le premier boss est le même, quel que soit le personnage avec lequel vous choisissez de commencer l'aventure.

L'avis de Titia

Plus rapide, plus beau, encore plus original : il est vraiment trop fort ce Sonic. Qu'est-ce que vous voulez que je vous dise : bon oui, c'est super bien... Je peux retourner à Alone In The Dark 4 maintenant ?

92%



17 Graphismes

Que ce soit au niveau de la modélisation des décors ou des personnages, des scènes cinématiques en temps réel ou en synthèse, ils sont superbes. Une bonne profondeur de champ, très peu de clipping et des lens flair impeccables sont à mettre au crédit de Sonic Adventure 2

16 Animation

Compte tenu de la vitesse d'animation, il ne fallait pas être surpris de voir ici ou là un ou deux ralentissement(s). Mais ils sont peu nombreux et ne nuisent pas du tout à l'ensemble. Seule la gestion des angles de vue au pad est clairement approximative : dommage.

18 Son

On est d'accord, pour les musiques, il faut aimer, mais pour le reste, c'est en parfaite adéquation avec les images. Rien de transcendant, mais les bruitages sont efficaces.

17 Jouabilité

Aucun problème, la prise en main est rapide et un mode Tutorial a été conçu pour que vous puissiez vous familiariser avec les différents mouvements, les nouveaux comme les anciens. Mais si la prise en main est rapide, certaines actions vous demanderont adresse et précision, et entraînement et persévérances sont deux options indispensables pour finir le jeu.

18 Durée de vie

Plusieurs scénarii, deux équipes, un mode Deux joueurs très complet, il faudrait être difficile pour se plaindre de ce côté-là. Seul bémol, l'aspect un peu trop répétitif des phases de shoot.

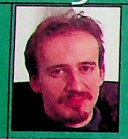
En Conclusion

Des défauts insignifiants face à une réussite technique indéniable. Une innovation dans le gameplay et le jeu lui-même. Digne successeur du premier, les amateurs du genre seront ravis de constater que cette suite surpasse l'original.

95%

TESTS

Crazy Taxi 2



Depuis les 24 Heures du Mans et Vanishing Point, les jeux de course commençaient à se faire rares sur Dreamcast. Remarquez, si l'on tient compte de l'arrêt de cette console et de l'extrême qualité des deux titres précités, on peut comprendre la frilosité des éditeurs. Heureusement, Sega est toujours là pour nous sortir l'un de ses petits jeux sympathiques, à l'intérêt certes limité, mais au fun indéniable. Ainsi, après Daytona USA 2001 et 18 Wheeler, c'est au tour de Crazy Taxi 2 de faire son apparition...

Là, j'ai assuré comme une bête !

Editeur :	Sega
Concepteur :	Hitmakers !
Type :	Courses Spéciales
Nb de joueurs :	1
Sortie prévue :	dispo

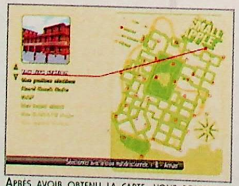
Qu'elle est belle cette caisse !

Un exemple de ce que vous pouvez gagner en réussissant les nombreuses épreuves de la Crazy Pyramid.

On peut atteindre des hauteurs vertigineuses.

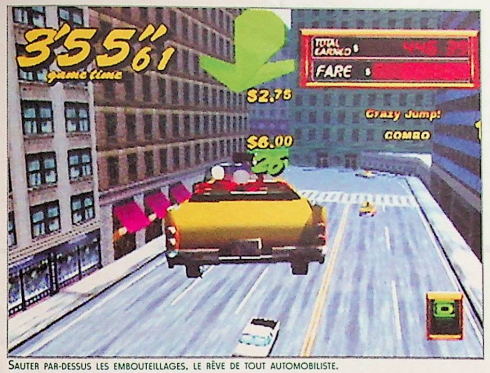
"Ah, la vie de chauffeur de taxi n'est pas de tout repos ! Et croyez-moi, je sais ce que je dis, c'est mon métier depuis une trentaine d'années. Pourtant, malgré les clients bizarres, les accidents et les horaires impossibles, je continue à rouler. Pour nous autres, notre voiture, c'est un peu un deuxième chez soi, à la manière d'un camionneur. Ma vie aura été marquée par de nombreuses aventures, n'en doutez pas. J'ai commencé mon métier dans le Bronx, l'un des quartiers les plus chauds de New York. Là-bas, la vie n'était pas facile dans les années 70. Les bandes s'affrontaient dans des bagarres de rue impressionnantes qui faisaient nombre de victimes. Ces guerriers du Bronx ne faisaient pas de cadeaux, et je ne compte plus le nombre de fois où ils m'ont balancé des bouteilles de bière sur le pare-brise. Mais c'est aussi à cette époque que j'ai connu mon pote Huggy, un blackos à la tchatche facile qui servait d'indicateur à deux jeunes flics. Ils croyaient pouvoir refaire le monde à chaque enquête. Enfin, il faut reconnaître qu'ils avaient une super caisse rouge. Malheureusement, ma carrière à New York fut prématurément stoppée lorsque mon taxi fut embouti sous un camion. Ah, il ne se passe pas une seule seconde sans que je repense à cette superbe blonde, une détective privée je crois, qui me demanda de me lancer à la poursuite de ce dealer. C'était vraiment une drôle de dame ! Au début des années 80, je décidai donc d'aller faire un tour à Los Angeles. Mais là encore, la vie ne fut pas rose. Pas moins de 10 accidents en 5 ans. Je faillis d'ailleurs y laisser ma peau. Heureusement, deux motards, deux "Chips", me sortirent de la merde. Je me souviens bien d'eux, l'un d'eux était un latino roublard et l'autre un cow-boy mal dégrossi. Quelle fine équipe !

Au début des années 90, je m'installai en France pour quelques mois, histoire de voir du pays. Là, je fis la rencontre d'un jeune cinéaste, un certain Luc, qui semblait bien décidé à faire un film basé sur ma vie. Bah, et quand on connaît le résultat ! Deux choses à ce sujet : premièrement, je n'ai jamais eu à faire la course avec des braqueurs de banques allemands. Deuxièmement, je n'ai rien contre les Japonais. Bien au contraire, et vous allez bientôt comprendre pourquoi. Tout commença en 97, lorsque j'exerçais dans les rues de Tokyo. Croyez-moi, pas facile d'être un taxi dans cette ville-là ! Un jour, je fis la connaissance du PDG d'une grosse boîte d'électronique, Sheba... Non, Sega ! Lui aussi se montra particulièrement intéressé par mes histoires savoureuses. Il me proposa d'en rédiger quelques-unes pour servir de base à ce qu'il appela "un soft" (personnellement, pour moi, le terme le plus approchant est "un sofa" !). J'ai pu jouer à cette véritable bombe, oui, car il n'y a pas d'autres mots pour décrire un produit aussi respectueux de ma vie. Et même si mon nom n'apparaît nulle part, sachez que sans moi, ce "Crazy Taxi" n'aurait jamais vu le jour. Récemment, j'ai été invité à essayer sa suite. C'te tuerie, j'vous dis qu'ça ! Les images me semblaient si belles qu'elles en devenaient presque photoréalistes. Sans compter que les bolides pouvaient désormais sauter, ce qui me rappela rapidement une anecdote savoureuse, celle où mon ami Sanchez brancha un système hydraulique à mon vieux taxi, gadget indispensable pour traverser la Hell's Kitchen. J'ai aussi beaucoup apprécié la possibilité de prendre plusieurs clients en même temps, ça m'a ramené tout droit à l'époque

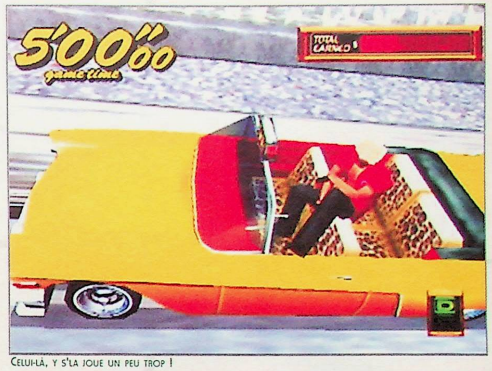


Après avoir obtenu la carte, vous pouvez la consulter quand bon vous semblera.

Y'a pas à dire, je suis doué !



Sauter par-dessus les embouteillages, le rêve de tout automobiliste.



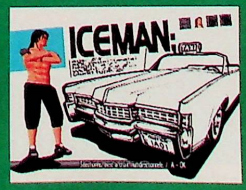
Celui-là, y s'la joue un peu trop !

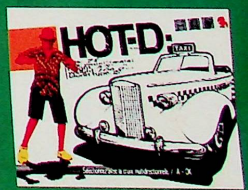
Zut, je n'ai plus de temps !

Le choc va être rude !

Des pilotes... heu... déjantés !

De vous à moi, les chauffeurs de taxi du dernier hit de Sega font peur à voir. Honnêtement, monteriez-vous dans leur taxi ? Enfin, ce n'est qu'un jeu vidéo. Il est vrai qu'un héros se doit d'être charismatique, mais là... On a droit à un vieux croulant, une nymphomane au look de punkette, un playboy, des plages... Bref, que du beau monde ! Mais bon, j'imagine que certains de nos lecteurs apprécieront de pouvoir s'identifier à cette clique de chauffards qui a appris le code de la route sur le dos d'un papier de Carambar.

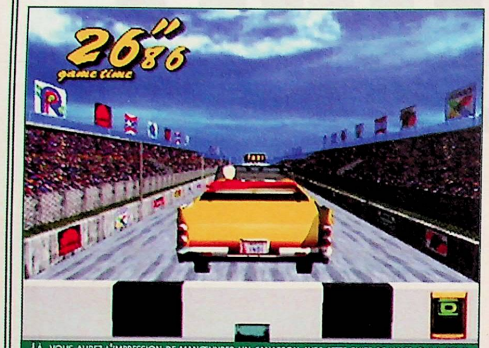




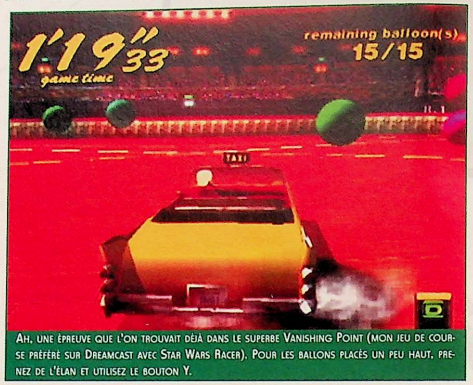
TESTS

CRAZY PYRAMID

Ce mode permet d'accéder à de multiples missions. Elles auront non seulement l'avantage de vous apprendre les différentes techniques, comme celle du saut ou du dash, mais elles vous permettront aussi de gagner de nouveaux personnages et quelques petits gadgets comme des plans de la ville. Voici un petit florilège des missions :

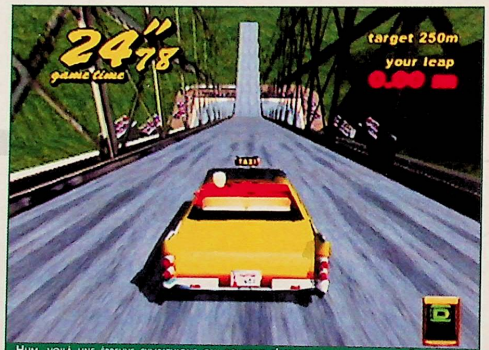


Là, vous aurez l'impression de manœuvrer un canasson avec cette suite de haies qui a pour but de vous apprendre le saut. Très fun !



Ah, une épreuve que l'on trouvait déjà dans le superbe Vanishing Point (mon jeu de course préféré sur Dreamcast avec Star Wars Racer). Pour les ballons placés un peu haut, prenez de l'élan et utilisez le bouton Y.

Suivez la route en évitant la circulation, le but étant d'amener votre client en lieu sûr sans tomber. Et croyez-moi, les accidents sont vite arrivés !

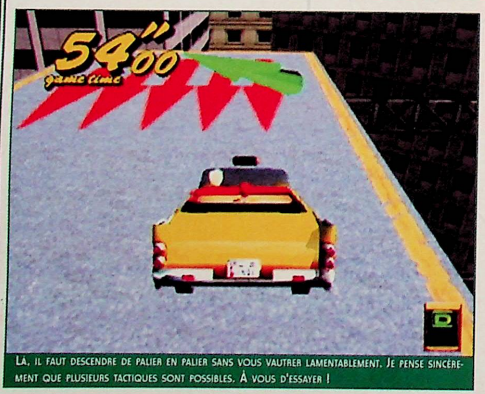


Hum, voilà une épreuve sympathique qui pourrait s'apparenter au triple saut. Si vous êtes rigoureux, vous réussirez. N'oubliez pas que le chiffre qui défile en rouge à gauche de l'écran indique le nombre de secondes pendant lesquelles vous pourrez rester sur le sol.

L'une des missions vous demandera de faire plus fort que dans La Relève avec Clint Eastwood ou L'Arme fatale 4. Franchement, sauter d'immeuble en immeuble, quelle drôle d'idée !

Ouah, des escaliers géants à franchir petit à petit ! J'en connais qui vont trouver cette épreuve un peu trop facile. Attendez donc la suite !

Eh oui, ce sont bien les Jackson Five, mais sans Michael (sans doute trop occupé à préparer son prochain album !). Ces zigotos ont choisi chacun une destination différente. À vous de jouer en utilisant correctement le dash.



Là, il faut descendre de palier en palier sans vous vautrer lamentablement. Je pense sincèrement que plusieurs tactiques sont possibles. À vous d'essayer !

L'épreuve la plus fun, incontestablement. Il suffit de sauter d'échafaudage en échafaudage tout en surveillant sa vitesse, sa direction et son rythme. C'est bon !

de la grande récession. Ah, qu'ils sont forts chez Seba... pardon, Sega !"

C'EST ÉMOUVANT

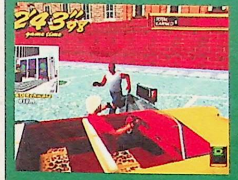
Je ne peux que remercier mister Travis Bickle pour son témoignage exclusif. Au moins, nous savons désormais grâce à qui Sega a eu l'idée de développer sa série des Crazy Taxi. Mais revenons-en à ce second épisode qui débarque aujourd'hui en Europe. D'abord, comme nous l'a si gentiment fait remarquer Travis, les graphismes sont plus beaux et l'animation souffre de beaucoup moins de bugs, ce qui n'est pas plus mal. Si les chauffeurs sont tous nouveaux, le concept n'a pas vraiment évolué. Il s'agit toujours de se faire un maximum d'argent en un minimum de temps, en conduisant ses clients à bon port. Mais désormais, grâce au bouton Y, vous pourrez effectuer quelques jolis sauts qui vous permettront de négocier les heures de pointe comme si les rues étaient désertes. Tant mieux, car les clients seront plus nombreux et, en acceptant de partager le même taxi, vous forceront à accélérer encore l'allure. Sachez aussi que tout se passe dans un New York virtuel, séparé ici en deux lieux d'action différents : la banlieue et le centre-ville. Côté missions, vous trouverez un peu le même type d'épreuves que dans le premier volet. Mais la possibilité de sauter vous donnera accès à quelques épreuves originales. En définitive, si l'aspect technique a été amélioré, l'intérêt demeure limité. C'est d'ailleurs le plus gros reproche que l'on puisse faire à ce titre pourtant si fun à l'usage. Nous sommes donc en face d'un jeu qu'il vous faudra absolument essayer avant d'acheter. Vous voilà prévenus...

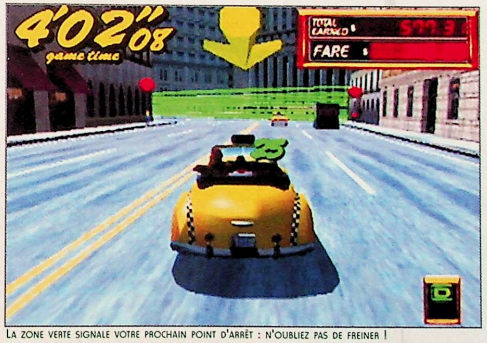
Neo Alex (aidé de mister Bickle)

À la fin de chaque parcours, votre performance est sanctionnée par un grade.

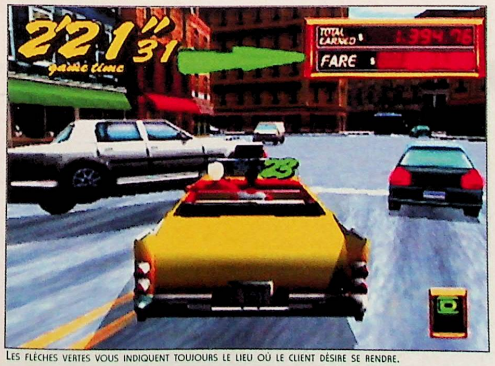
UN PRINCIPE FORT SIMPLE

Finalement, à en croire Crazy Taxi 2, être chauffeur de taxi n'a rien de bien difficile. Il suffit d'avoir une belle auto et de rouler toujours plus vite. D'abord, on s'arrête sur l'un des cercles de couleur pour faire grimper un client. Ensuite, on suit les petites flèches vertes jusqu'à une immense zone de la même couleur. Plus vite vous y arriverez et plus le client sera content. Et à client content, argent abondant ! Ce dernier vous gratifiera d'ailleurs de quelques petits pourboires lorsque vous doublerez des voitures sans les toucher. À vous de jouer !





La zone verte signale votre prochain point d'arrêt : n'oubliez pas de freiner !



Les flèches vertes vous indiquent toujours le lieu où le client désire se rendre.

L'avis de Tuco

On prend les mêmes et on recommence. La ville est un peu plus grande, les mini-jeux différents et originaux, le comportement légèrement modifié, et maintenant, on a la possibilité de faire des grands sauts dans tous les sens. Pas vraiment plus beau, peut-être un peu mieux du point de vue de l'animation. En tout cas, pas de grosse surprise dans cette suite. Les fans du 1er aimeront, par contre ils auraient pu faire un effort sur la musique, parce que Offspring en boucle, c'est très vite gonflant.

85 %

17 Graphismes

L'amélioration est relativement flagrante par rapport au premier volet, ce qui n'en accentue que plus les différences avec la conversion de ce dernier sur PlayStation 2. Décidément, la Dreamcast est une grande console.

16 Animation

Les chocs sont toujours aussi peu réalistes, mais la vitesse dépote un max ! De plus, les programmeurs ont fait de gros efforts pour que les bugs d'affichage soient moins nombreux, et le résultat fait plaisir à voir.

17 Son

Les musiques sont excellentes puisqu'elles sont interprétées par des groupes célèbres comme Offspring. Pourtant, il faut reconnaître qu'elles peuvent devenir répétitives après quelques parties. Côté bruitages, ce sont les mêmes que dans le premier Crazy Taxi, ce qui peut sembler logique.

17 Jouabilité

Si l'on excepte quelques missions du mode Crazy Apple qui vous demanderont une dextérité d'"extraterrestre", tout est parfaitement jouable. Vous prendrez un immense plaisir à conduire votre taxi dans les rues de New York.

14 Durée de vie

C'est clair, Crazy Taxi 2 est limité dans son intérêt. Une fois de plus, on ne peut que regretter l'absence d'une véritable aventure à la manière de Driver. Mais bon, le fun est bien présent, la ville est décomposée en deux parties et on nous propose même un petit mode Missions assez drôle.

En Conclusion

L'un des plus beaux titres Dreamcast du moment, c'est indéniable ! Mais n'oublions pas que sa durée de vie est aussi courte que son fun est grand. En clair, malgré ses évidentes qualités, essayez-le avant de l'acheter.

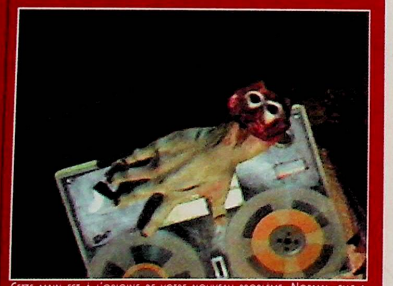
89%

TESTS PLAY2

Evil Dead

Evil Dead

Vendredi soir, je reçois la version jouable d'Evil Dead. Loin de moi cette pensée d'imaginer une si belle catastrophe et, tel un jeune naïf, je décide de l'embarquer chez moi pour le week-end. Pourquoi ne pas profiter des dernières nouveautés et, par la même occasion, m'avancer sur mon travail. Résultat, le soir même, j'ai osé insérer le GD, mais eus l'intelligence de le retirer en moins de dix minutes, au risque de pourrir définitivement ma jolie Dreamcast. L'intro n'est pas mauvaise, mais on sent aux différentes fautes d'orthographe que les traducteurs n'ont pas passé l'école primaire. Le pire ? Appuyez sur Start...



CETTE MAIN EST À L'ORIGINE DE VOTRE NOUVEAU PROBLÈME. NORMAL, ELLE A MIS EN ROUTE L'INCANTATION.

Editeur :	THQ
Concepteur :	THQ
Type :	Survival Horror
Nb de joueurs :	1
Sortie prévue :	dispo

LES PARCS LA NUIT N'ONT RIEN DE CONVIVIAL.

Un point commun entre le film et le jeu ? Dans les deux cas, une personne y risque sa vie. Dans l'un, c'est Ash, suite à l'incantation du Livre des Morts. Dans l'autre, c'est le fan de la trilogie qui a osé se procurer cette immondice. Mais cessons d'être mesquins et trouvons-lui un point positif.

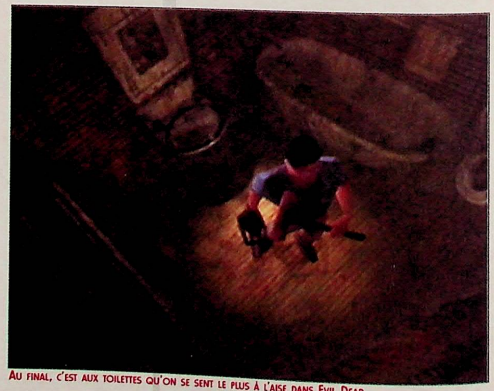
Les décors

Ces derniers sont plus qu'honnêtes. Les effets d'ombre et de lumière sont assez bien gérés, et l'on remarque que les programmeurs ont tenté de retranscrire l'ambiance du film le plus fidèlement possible. Chaque pièce de la maison est un cauchemar visuel. Vous hésiterez à plusieurs reprises avant de pénétrer la salle de bains ou de vérifier le pourquoi de toute cette crasse au fond du bidet. On se croirait presque dans les toilettes d'un Mc Donald. L'extérieur n'est pas mal non plus. On pourrait se surprendre à trembler (j'ai dit on «pourrait») au moindre craquement de brindille jonchant le sol. Mais voilà, trop de ratés font de ce jeu une belle daube. Je vous les énumère ?

L'INTRO EST MINABLE, L'ACTEUR A SUBI UN SACRÉ LIFTING.

Énumérons les ratés

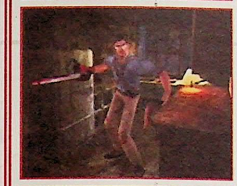
Derrière tout ce déluge de prouesses graphiques (restons polis, vu ce qui va suivre) pour les différents décors, le reste est d'une tristesse affligeante. Les monstres n'effrayeront que votre frère ou sœur de deux ans. Ils apparaissent bêtement devant vous et tentent désespérément de vous attaquer avec leurs longues pattes toutes laides. Quel est le plus gros défaut du jeu ? Que ce soit Ash ou les différents protagonistes du jeu, ils sont si mal intégrés au décor que cela nous frustre en un rien de temps. L'animation du héros est risible. Comme le dit si bien Ben, on a l'impression qu'il inaugure les nouveaux Jeux Olympiques avec une tronçonneuse en guise de torche. À croire qu'il n'est pas «aware», le pauvre.



AU FINAL, C'EST AUX TOILETTES QU'ON SE SENT LE PLUS À L'AISE DANS EVIL DEAD.

LE POINT POSITIF EN IMAGES

VOICI QUELQUES DÉCORS POUR VOUS PROUVER QUE LES PROGRAMMEURS AURONT EU LE MÉRITE DE LES RÉUSSIR. HÉLAS, SI L'ON PREND EXEMPLE SUR ALONE IN THE DARK 4, SORTI EN MÊME TEMPS, ON REMARQUERA QUE L'ENSEMBLE GRAPHIQUE EST MOYEN. GAGEONS QUE LEUR PROCHAIN TITRE SERA RÉUSSI, ET POURQUOI PAS UNE SUITE À EVIL DEAD ! LE MOTEUR EST BON, IL SUFFIT DE REVOIR COMPLÈTEMENT LES MONSTRES ET LE GAMEPLAY.



Une tronçonneuse dans une main, une hache dans l'autre, et pourtant, l'ennui est omniprésent. Les monstres mettent deux heures avant de crever et vous retirent assez rapidement votre barre de vie. Quelle tristesse. Important, ne riez pas trop fort la première fois que vous verrez le héros courir. Ma voisine était assez mécontente... THQ peut se vanter d'avoir l'un des meilleurs FPS en la présence de Red Faction, mais peut aussi se plaindre de proposer le plus mauvais Survival-Horror jamais créé. Bruce Campbell n'a plus qu'à mettre un procès au cul des programmeurs. Et dire que j'en attendais beaucoup...

Kyo

L'avis de Neo Alex

A quoi cela sert-il qu'on me demande mon avis sur Evil Dead... ? C'est moi qui l'aurait testé en import. Pas de miracle, il était mauvais, il demeure mauvais. Si les décors sont assez jolis (et encore, mieux vaut ne pas jouer après à Alone in The Dark IV !), le reste est assez catastrophique. Ambiance aussi horrifique que la famille Foldingue, jouabilité indigne d'un jeu demandant tant de précision et phases de jeu qui tournent rapidement au beat'em, oubliant certainement que ce domaine est la chasse gardée de Zombie Revenge. Evil Dead n'a décidément rien pour lui, mitant sur une console qui possède tant de grands jeux d'aventure. Après, c'est à vous de voir...

60%

DEHORS, C'EST PAS SPÉCIALEMENT MIEUX. ON COURT, ON COURT, ON COURT, LA MALADIE D'A....

UN INVENTAIRE CLASSIQUE.

VOUS PASSEZ VOTRE TEMPS À ÉVITER LES ENNEMIS. NORMAL, ILS METTENT TROIS HEURES AVANT DE CREVER ET VOUS FRAPPENT SANS AUCUN PROBLÈME. C'EST LOURD...

EN VOILÀ UNE BONNE IDÉE. ON CHOPE LA CAISSE, ON RENTRE CHEZ SOI ET ON VA SE COUCHER.

14 Graphismes

Si les environnements sont réussis, les différents monstres et Ash sont pitoyablement intégrés au décor.

04 Animation

Arrêtons de suite, je ne comprends même pas qu'avec une telle licence ils aient osé le sortir. Je me demande si les testeurs ont allumé le jeu avant d'autoriser la version finalisée.

10 Son

Ça ne m'a pas marqué, mais ne pas irrité pour autant.

10 Jouabilité

Un bouton pour la tronçonneuse, un autre pour la hache, sans parler de ceux pour se déplacer et courir, mais cela ne fait pas d'Evil Dead un jeu jouable.

02 Durée de vie

Pour ma part, bien évidemment, car je n'ai pu y jouer plus d'une heure. Et encore, il m'a fallu m'armer de patience. Seule l'intro m'a laissé croire un instant que j'étais plongé dans le film de Sam Raimi.

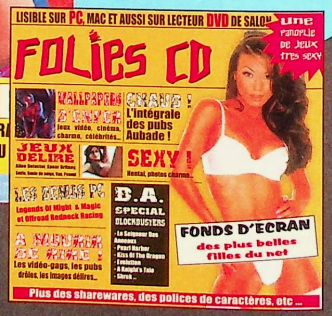
En Conclusion

Je crois avoir été assez explicite jusqu'à présent, je ne me vois pas expliquer une nouvelle fois le pourquoi de cette note relativement basse. À bon entendeur...

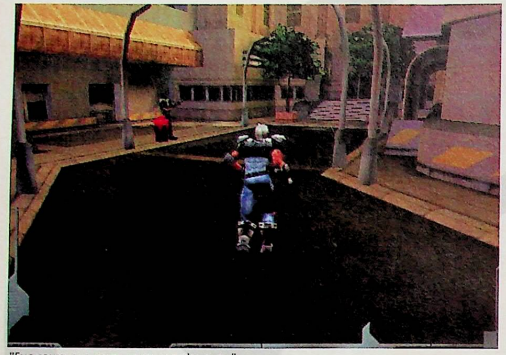
46%

Toutes les FOLIES

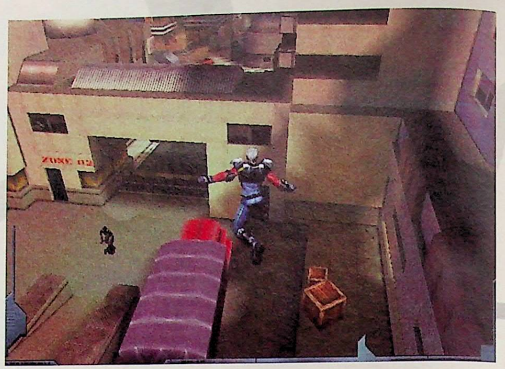
des stars et du net sont à l'intérieur



Le magazine + son CD 35 F seulement en vente actuellement



"Elle court, elle court, la maladie d'amour..."



Gare à la chute !

TREMBLEZ MES FRÈRES, NINTENDO REVIENT !

Hidden Invasion

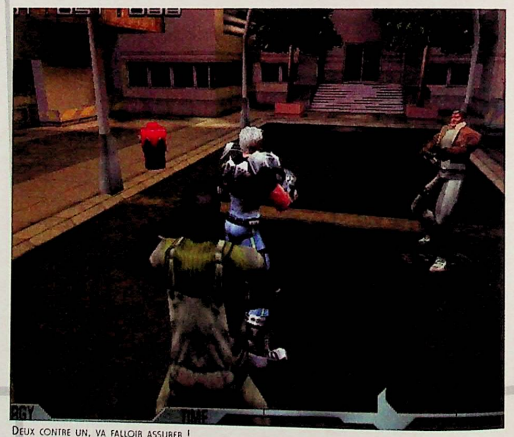
Hidden Invasion

éditeur : toko-conspiracy - **concepteur :** swng ! entertainement - **date de sortie :** fin 2001 (europe) - **genre :** ouverture-beat em all

La PSOne a eu son Fighting Force, la PlayStation aura son Hidden Invasion. C'est fou comme ces deux titres se ressemblent. De la baston à tableaux en 3D dans des environnements faussement vastes et très cubiques. Si vous aimez la finesse, passez votre chemin, seuls les plus bourrins s'en sortiront en seigneurs. Alors, vous êtes prêts à cogner dur ?

PS2 Derrière ce beat'em all, on trouve Toka, une équipe française qui s'était fait ses premières dents sur la Super Nintendo avec un beat'em all nommé Legend. Plus tard, avec l'arrivée de la PlayStation, ils changèrent leur fusil d'épaule pour nous pondre un excellent jeu de courses, Burning Road, et sa suite, Explosive Racing. Ayant désormais acquis une certaine expérience de la 3D, ils décidèrent de revenir au beat'em all. C'est ainsi qu'ils développèrent le sympathique mais répétitif Soul Fighter. Aujourd'hui, bien décidés à ne pas refaire les mêmes erreurs, ils ont décidé de sortir un nouveau jeu sur PlayStation... Un beat'em all ! Mais cette fois, pas de barbares. Non, vous aurez droit à une petite visite guidée d'une cité futuriste au bord de la catastrophe, une cité en proie au terrorisme. Pour vous donner une petite idée du jeu, sachez que l'on y affronte des ennemis à la chaîne, comme dans Spider-Man. Sauf que dans ce dernier, on peut se balancer d'immeuble en immeuble, s'accrocher sur les murs, faire appel à son sens d'araignée, et enfin que la plate-forme y est tout autant représentée que la baston. Tout cela pour bien vous faire comprendre que Hidden Invasion ne propose que peu d'innovations et pas de réel intérêt en tant que jeu. Pour l'instant, on ne peut que tabasser des hordes d'ennemis en utilisant une palette de coups pour le moins limitée et quelques armes à lock automatique. Croyez-moi, l'ennui vous gagne rapidement, très rapidement ! D'un point de vue purement technique, il n'y a pas de quoi crier au génie, ni au scandale. Les décors sont vastes, mais très cubiques et relativement vides. Les personnages se singularisent par un manque total de charisme, digne des meilleures productions d'un Takara (oh, désolé, là, c'est Toka ! hi hi hi). Non, si vous voulez voir de quoi une équipe française est capable, admirez plutôt des titres comme Rayman 2 ou Nomad Soul. Mieux, allez donc jeter un œil sur le test de Alone in The Dark IV, vous m'en direz des nouvelles ! Je sais, vous me trouvez dur, et c'est vrai que je le suis envers des jeux qui font preuve d'aussi peu d'originalité. Souhaitons simplement que les programmeurs corrigeront tout cela dans la version finale. Et le scénario me direz-vous ? Sachez que vous êtes à la tête d'un groupe de commandos chargé d'enquêter sur une étrange affaire. Vous aurez le choix entre une fille et un garçon pour remplir cette mission. Pour casser un brin le rythme fort peu trépidant de l'action, de nombreuses cinématiques viendront égayer les différents niveaux. Malgré cela, on est encore bien loin de la beauté d'un Bouncer, de l'intérêt d'un Zombie Revenge, ou, plus grave, du fun de vieux jeux 2D comme Streets Of Rage et Final Fight. Terminons donc cette preview laborieuse par une ultime précision : les angles de caméra sont "pourris" (terme un peu vulgaire, mais finalement plus proche de la réalité que n'importe quel autre). Enfin, gardons espoir !

Neo Alex
(qui souhaite ne pas faire le test !)



Deux contre un, va falloir assurer !

Heu... Alex ? C'est un jeu de baston, pas une simulation de footing !

Pour gagner du temps, je crois que je vais prendre le métro...

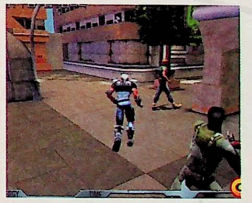
Je n'ai pu jouer qu'au premier niveau, c'est dommage !

2 contre 1 !

Ces deux-là vont passer un sale quart d'heure !

Les décors sont encore beaucoup trop carrés à mon goût.

Certains de vos adversaires sont capables de mouvements plutôt gracieux.

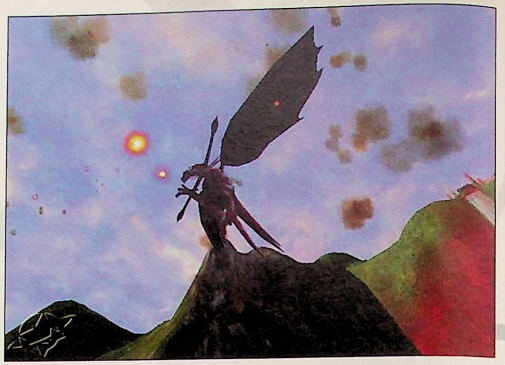


Cette ville possède un petit côté Nomad Soul pas forcément déplaisant.

Évitez de vous faire prendre par derrière !

On fait parfois de drôles de rencontres dans ces villes du futur...

Un duel qui promet !



Sous le feu de l'ennemi, vous avez intérêt à vous planquer.

UN SHOOT... MUSICAL !

Ozzy's Black Skies

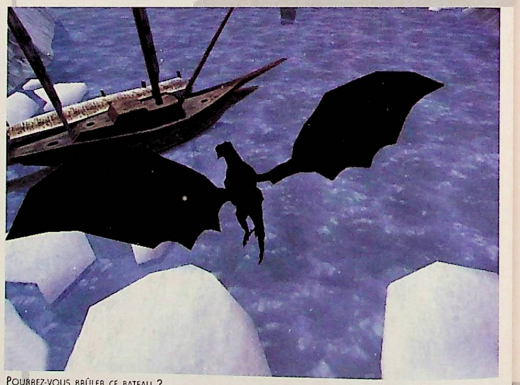
Ozzy's Black Skies

éditeur : - - - concepteur : rock - date de sortie : fin 2001 (us) - genre : shoot em up

Décidément, le hard-rock apporte beaucoup aux jeux vidéo. Récemment, c'est le groupe Kiss qui avait prêté son nom pour un Psycho Circus qui se prenait pour un vrai Doom-like. Aujourd'hui, c'est au tour d'Ozzy Osbourne de prêter son nom et sa musique à un shoot'em up prometteur, Black Skies. Si je vous dis qu'en plus, ce titre ressemble étrangement à un Panzer Dragoon, vous commencerez certainement à moins vous moquer...

PS2 C'était il y a un peu plus d'un an, la nouvelle était tombée comme un couperet. Sega décidait de dissoudre l'Andromeda Team. Cette annonce aurait pu sembler anodine si cette équipe de génie n'avait pas été à l'origine d'une fabuleuse saga, celle des Panzer Dragoon. Fer de lance de la Saturn, le premier épisode avait fait l'effet d'une claque, donnant l'illusion pendant quelques mois que la 32-Bit de Sega serait capable de rivaliser avec la toute puissante PlayStation de Sony. Mais tout cela, toute cette glorieuse histoire, qui retiendra avant tout l'immense qualité technique d'un Panzer Dragoon II et l'originalité d'un Panzer Dragoon Saga, était bien finie. Il semblait à l'époque que plus rien ne pourrait nous donner à nouveau la joie de parcourir les paysages oniriques du monde de Panzer Dragoon. Un véritable deuil pour les Segafans et surtout pour les amateurs de shoot'em up (si vous me connaissez, je vous laisse imaginer un instant ma peine). Heureusement, malgré la vie de servitude auquel le monde moderne nous astreint, il arrive parfois des miracles. Oh non, pas du genre de celui accompli par le Christ lorsqu'il étonna ses fidèles en marchant sur l'eau, mais un petit miracle à l'échelle humaine. Ce miracle, c'est celui du développement d'un Panzer Dragoon sur la X-Box de Microsoft. Désormais préparé à une longue attente d'ici à la sortie de cette future merveille, je n'espérais pas qu'une autre surprise m'attendait au détour d'un planning des sorties surchargé avec l'arrivée de la GameCube et de la X-Box. Cette surprise, c'est celle d'un autre shoot'em up permettant de «piloter» un majestueux dragon dans des décors d'une beauté transcendante. Autre originalité du produit, les bruitages seraient accompagnés des musiques tonitruantes d'Ozzy Osbourne, chanteur du groupe Black Sabbath. Nul doute que j'aurai à l'avenir l'occasion de vous reparler plus avant de ce projet qui promet beaucoup. J'en ai les larmes aux yeux...

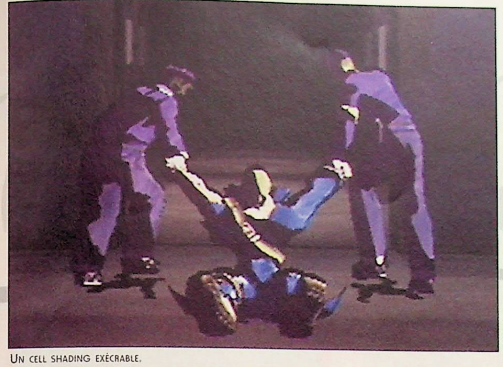
Neo Alex (qui a retrouvé l'espoir)



Pourrez-vous brûler ce bateau ?

C'est superbe, ça nous rappelle Panzer Dragoon.

Ces magies élémentaires sont très dangereuses.



Un cell shading exécrable.

Un passage très difficile où il faut courir droit devant vous...

DERRIÈRE CE GRAND NOM SE PROFILE UN PETIT JEU

Dark Native Apostle

Dark Native Apostle

éditeur : virgin interactive - concepteur : hudson soft - date de sortie : ??? - genre : action

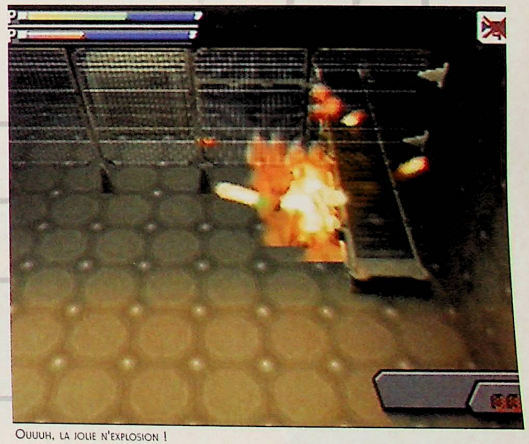
Aaah, mais là mes amis, je ne voudrais pas avoir à me prononcer sur une simple version bêta, mais je vous le dis : il y a du boulot avant d'arriver à quelque chose de concevable pour la Dreamcast. Si l'on devait trouver quelque équivalence à DNA, je dirais pour l'heure que c'est techniquement aussi beau que Kurushi et conceptuellement aussi chiant qu'Apocalypse...

PS2 Entre action répétitive et dénuée d'intérêt, et réflexion légère à la Metal Gear Solid, cet hybride de jeu ne trouve pas vraiment son équilibre. Peut-être aurait-il simplement dû plus s'appesantir sur l'un ou sur l'autre de ces aspects, faire un choix... Car il manque cruellement de rythme et de fun à ce concept trop fade. En vue à la troisième personne, vous faites inlassablement se succéder vos victimes grâce à un système plutôt ingénieux, mais tout droit sorti du Silent Bomber de PSX, qui vous vaut l'aptitude de poser des bombes à volonté derrière vous. C'est au gré de votre progression que vous pourrez acquérir divers pouvoirs qui viendront s'ajouter à votre panoplie déjà acquise, et c'est là seul que réside tout l'intérêt du soft. Car si nous devions enfin nous arrêter un instant sur le scénario, il faudrait déjà pour cela l'avoir compris, puisque les brèves, très brèves, informations fournies le sont en japonais. N'attendez rien des pseudo-cinématiques : même les images (très moches au demeurant) ne vous en apprendront pas plus. Et vous voulez maintenant que je vous parle de l'aspect technique de DNA ? Eh bien, pour ne parler que de la version que nous possédons, il y a fort à parier que la moitié du travail reste encore à faire tant les pixels sont énormes, le cell shading exécrable et la diversité des décors inexistante. À moins que ce ne soit véritablement une version définitive... Dans ce cas, on n'est pas dans la mouise...

Titia

Ici, vous devrez aborder une première étape de réflexion.

Un premier boss qui donne du fil à retordre...



Ouuuh, la jolie n'explosion !

News

Sacrifions Billou

Le vieux jeu signé Shiny et Interplay. Sacrifice, est prévu sur X-Box, normal, c'est une conversion PC... Gageons qu'ils le retravailleront entièrement, car graphiquement, ce n'est pas gagné.

On les envie

Notre firme fétiche, THQ, compte racheter Midway. Même si ce ne sont que des rumeurs, prions pour eux. Franchement, vous imaginez le fruit du prochain jeu signé THQMid ? Les prochaines années ne risquent pas d'être tristes. Plein de Vite-vu en perspective !

Quel support, quel support ?

Enix, la firme dotée de plusieurs chefs-d'œuvre, est aussi l'éditeur qui repousse le plus longtemps possible ses meilleurs titres. Rappelez-vous du phénomène Dragon Quest 7. Bref, le huitième chapitre est en route, et ils ne savent toujours pas sur quel support le développer.

Plus de place dans les News Jap'

Donc je profite de cette seconde formule pour vous annoncer l'arrêt du magazine japonais Famitsu DC. L'actualité n'étant plus aussi fructueuse, le rédacteur en chef est en projet pour un futur magazine Famitsu X-Box. Pourquoi pas... Eh dire que peu à peu, toutes les revues Dream se cassent la gueule. Priez pour nous !

Oh le vilain

Le vice-président de Nintendo basé en Amérique pense que Microsoft ne sortira pas sa console à la date prévue (le 8 novembre 2001). Déjà, qu'il respecte ses propres délais avant de se préoccuper de la concurrence. Car cette firme n'est pas la mieux placée pour ce genre de réflexion (N64 ?).

Une prévision GameCube

Spy Hunter, prévu aussi sur Play 2, débarque donc sur la console de Nintendo, développé par Point of View Software, à qui l'on doit Ready 2 Rumble version 64. C'est pas gagné.

A NE PAS CONFONDRE AVEC LE DÉODORANT

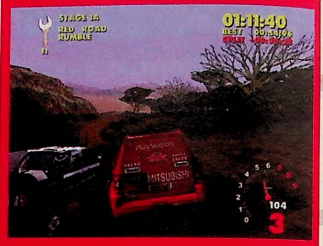
Namco + Chaman Productions + Studio Canal + = Axis, le prochain film en images de synthèse et un jeu sur PlayStation 2. Des images ?

C'EST LA GUERRE

Voici des photos du très prometteur Battlefield 1942. C'est beau, c'est on-line, c'est typique PC, c'est donc sur X-Box. Je vous laisse avec ces quelques images.

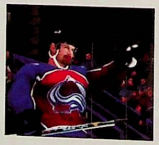
C'EST ASSEZ LAID

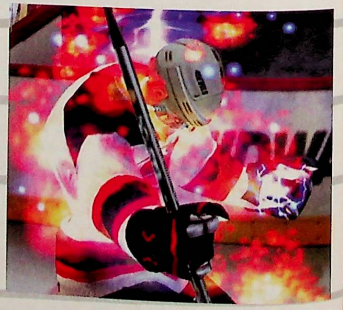
Même si je n'aime pas dénigrer tous les jeux qui sortent, soyons francs, il fait pâle figure face à un WRC ou le mode Rally de Gran Turismo 3. Mais faisons avec. Paris-Dakar Rally sort sur Play 2, il est signé Acclaim et est prévu pour la fin de l'année. Pour le moment, on ne compte que 16 circuits éparpillés dans 6 pays différents.



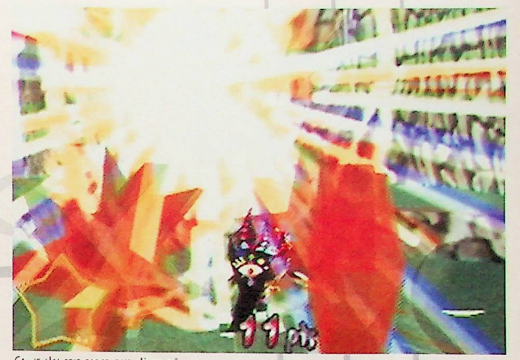
VOUS AIMEZ FRANCHEMENT CE SPORT ?

Voici les dernières photos du NHL Hitz 2002 signé Midway. Je n'ai jamais rien compris au Hockey, je n'arrive jamais à différencier le palet d'une grosse tache au milieu du terrain et je n'ai guère envie d'apprendre à y jouer. Je réserve ça à mes confrères de l'ouest.





Malgré leur sourire, ces flammes vous veulent du mal (si, je le sais : je me suis fait avoir).



Ça, je l'ai pris parce que c'était bô...

TRAHIE PAR SON PROPRE SANG

Freak Out

Freak Out

éditeur : virgin - concepteur : treasure-conspiracy entertainment - date de sortie : courant 2002 - genre : mystère

J'avais pourtant vu des tas de trucs étranges dans ma vie... Des tas de trucs moches aussi (je pensais notamment à DNA)... Mais non d'une crotte, qu'est-ce que c'est que ça ?... Soudés comme nous sommes, mon désarroi et ma perplexité n'ont pas tardé à toucher l'équipe : Kyo : "Si ça se trouve, c'est marrant", Tucon : "Tiens, regarde la petite peinture là-bas en arrière-plan : ça a l'air plutôt bien fait...". En fait, leur soutien m'allait droit au cœur jusqu'à ce que j'entende dans mon dos leurs petits gloussements persifleurs... Les gars, je vous maudis, vous honnis, vous exècre... C'est la guerre que vous voulez ?

Dans les tranchées, la bataille s'organise. Si je n'ai pas tout compris au jeu, j'y ai au moins trouvé l'intérêt de me former au combat. Ben oui, parce que dans Freak Out, on sait pas trop où on va ni ce qu'on doit faire, mais il y a de l'ennemi en perspective sur le terrain. En fait, il vous suffit simplement de trouver leurs points faibles pour les anéantir. Par exemple, pour les Lolo Ferrari, il vaut mieux taper dans le dos, sous peine de vous retrouver éjectés en un tour de sein. Tout en 3D, designé style Télétubbies, ce Freak Out est en somme une curiosité qui je l'espère lèvera un jour le voile sur ses mystères. En attendant, me voilà défendant mon honneur, la rage au ventre, le cœur battant et surtout avec la ferme intention de refiler le prochain test du jeu à cette bande de roublards de ma Dreamzone team. Mais vous me connaissez, maintenant que je vous ai avoué mes talents cachés de valeureuse combattante, de pilote d'avion et d'entraîneuse de base-ball : j'ai été obligée de me fâcher et là, les p'tits gars, ils se sont calmés tout de suite. Au bout d'1/4 d'heure, ils ont eu leur dose les cocos. J'aurais pu les finir au corps à corps (reste calme ma biquette), mais dans ma grande magnanimité, je les ai épargnés. Allez, filez... et que je n'vous y reprenne plus, d'accord ?

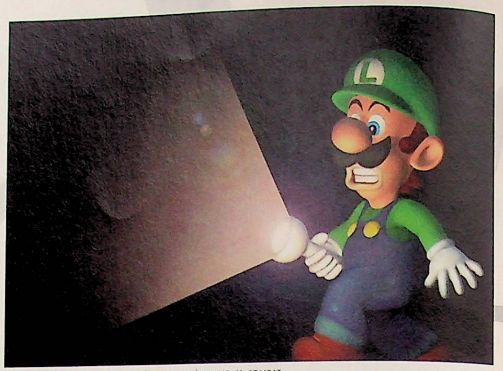
Titia

Ça, c'est un autre monstre : il est joli, non ?

Il n'y a pas à dire : les effets de lumière sont superbes.

C'est ça les Lolo Ferrari dont je vous parlais.

Des cinématiques viendront égayer vos parties.



La lumière sera votre plus précieuse alliée dans ce combat.

TREMBLEZ MES FRÈRES, NINTENDO REVIENT !

Luigi's Mansion

éditeur : nintendo - développeur : nintendo - date de sortie : septembre 2001 (japon) - genre : aventure-action

Le premier jeu d'aventure (pas au sens strict du terme) de la GameCube s'annonce comme un grand titre ; c'est tout du moins ce que semblent nous révéler les premières images. Au même titre que Wave Race Blue Storm et Starfox : Dinosaure Planet, ce jeu devrait permettre à Nintendo de tout exploser sur son passage lors de la sortie de la GameCube en septembre prochain...

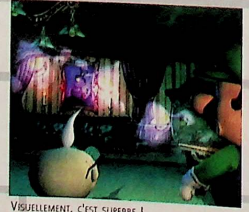
GAME CUBE

Si vous espériez un nouveau Mario pour le retour sur le devant de la scène de Nintendo, c'est raté ! Cette fois, c'est Luigi qui sera à l'honneur avec un jeu fantastique qui mélange habilement plusieurs styles et qui saura, à n'en pas douter, satisfaire un large public. Dans Luigi's Mansion, le joueur prend donc en main le destin de Luigi, le frère maladroit de Mario, dans un jeu d'aventure qui se trouve être à la croisée du Casper qui avait hanté la 3DO et la PlayStation, et d'un Alone in the Dark IV. Du premier, il reprend la visualisation et l'humour bon enfant. Ainsi, ne vous attendez pas à avoir peur : tout est prétexte à rigolade, ce qui n'est pas plus mal. D'Alone in the Dark IV (qui sévit ce mois-ci dans nos colonnes), on retrouve l'utilisation de la lumière. Luigi, à la manière d'Aline Cedrac et Edward Carnby, peut utiliser le faisceau de sa lampe pour détruire certains types de fantômes. Pour les autres, il disposera d'un aspirateur high-tech ressemblant étrangement à l'équipement standard d'un Ghostbuster (encore une belle référence utilisée par Nintendo pour ce titre). Je vous le concède, techniquement, Luigi's Mansion n'est pas le jeu le plus impressionnant présenté à l'E3 sur GameCube. Mais on peut compter sur Nintendo pour nous proposer un maximum de surprises. Pour l'instant, sur ce que nous avons pu voir, la qualité est de mise, et le fun répond présent. Encore une fois, il ne reste plus qu'à attendre la rentrée pour en profiter.

Neo Alex (qui aura sa GameCube, quoi qu'il arrive !)

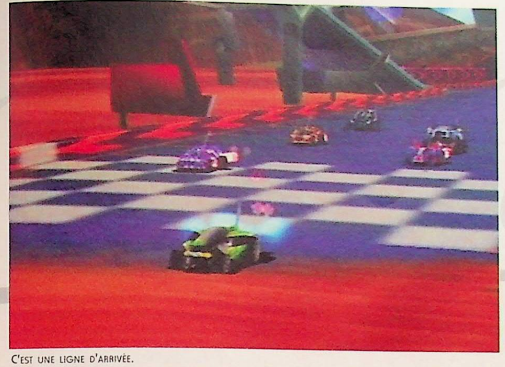
Oh, le joli Game Over !

J'espère que vous ne craignez pas trop les fantômes ?



Viguellement, c'est superbe !

Des portes à ouvrir, comme dans Resident Evil !



C'est une ligne d'arrivée.

Une voiture qu'elle est bien pour la conduire.

LA TEAM 17 TIENT LE BON BOUT

Stunt GP

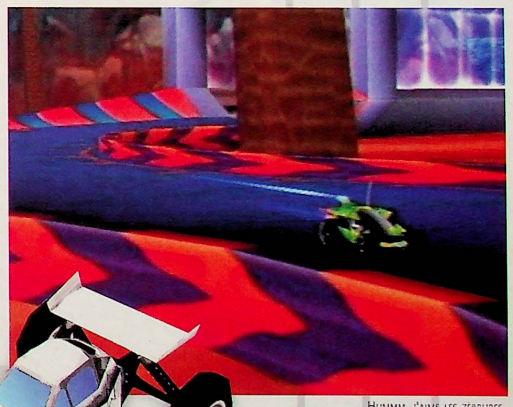
éditeur : infogrames - développeur : team 17 software - date de sortie : courant 2001 - genre : simu. de voiture télécommandée

Il n'y a pas si longtemps que ça, je vous livrais une petite rétrospective des titres les plus mythiques de la Team 17, ceux-là même qui avaient bercé une partie de mon enfance. Ainsi Alien Breed arrivait-il en tête sur le podium, suivi au loin par Worms. Aujourd'hui, l'équipe de développeurs a choisi de s'investir dans la réalisation d'une simulation de voitures télécommandées, et croyez-moi, nous devrions être en droit d'espérer une petite merveille dans le genre...

PS2

Et dans le genre justement, il y avait jusqu'alors Re-Volt qui occupait le marché, tous supports confondus. Parce que ce dernier ne fut pas une grande réussite sur tous les points, Stunt GP devrait facilement lui voler la vedette et aimanter les attentions du public. Dans un univers quelque peu chaotique où édifices et paysages sont aussi réalistes que les items interactifs du décor fantaisistes, vous serez submergés par la profusion des couleurs vives et l'aspect agréable des designs. À son programme, Stunt GP vous avoue une durée de vie considérable : le seul constat des nombreux modes de jeu qu'il vous propose suffit pour preuve. Vous y trouverez en l'occurrence des phases Tournois, Courses simples, Freestyle et Challenge, auxquelles viendront s'ajouter les Time Trial et Arcade, ainsi que bien d'autres variations. Seize véhicules devraient vous être proposés, que vous devriez pouvoir booster à votre gré grâce à un système de gain d'aéromiles. La Team 17 ne nous en dévoile pas plus pour l'heure, aussi va-t-il falloir être patient en attendant de tester tout ça. Je me serais bien attardée un peu plus longtemps sur le sujet, mais il se trouve, voyez-vous, que je ne connais absolument rien au genre, ce qui risque par conséquent de me poser quelques problèmes, puisque n'est-ce pas, vous l'aurez compris, je ne connais rien au genre... n'est-ce pas...

Titia



Hummm, j'aime les zébrures.

Un ciel comme on n'en voit jamais dans la réalité... Enfin, moi, personnellement, je n'en ai jamais vu des comme ça... des cieux...

Impression de vitesse ?

News

Bonne nouvelle

GAME CUBE

Le jeu de réflexion signé Sega, Monkey Ball, sera bel et bien disponible le jour de la sortie de la GameCube. Quand ? Bah, le 14 septembre prochain. Pourquoi est-ce une bonne nouvelle ? Je ne sais pas, il me fallait un titre.

Sega Sports s'étale

GAME CUBE

L'éditeur le plus talentueux de l'année en matière de simulations sportives (NBA 2K1, NFL 2K1, etc...) compte bien sortir tous ses titres sur GameCube. Au moins, on est persuadés que cette console aura de gros titres à venir !

Bah alors, on a les foires ?

PS2

Un éditeur supplémentaire abandonne le marché de l'arcade. Il nous faudra donc oublier Mr et Mme Midway. Vu la pauvreté des titres qui débarquent aujourd'hui, on est toujours mieux servi à la maison avec nos bonnes consoles.

T'étais cachée où ?

XBOX

Je rappelle que Buffy était prévue au départ sur Dreamcast puis a été annulée. Au final, c'est sur X-Box que vous découvrirez les aventures trépidantes de la belle étudiante.

Un accessoiriste prépare sa retraite

XBOX

JoyTech, un membre de Take 2 Interactive, signe un contrat avec Microsoft. Ce dernier compte produire de nombreux accessoires sur Xbox et qui, par l'intermédiaire du contrat, seront gratifiés du logo de la console.

Sega se diversifie

Notre chouchou compte ouvrir un parc de 100m2 à partir du 20 juillet de cette année. Vous y découvrirez des animaux robotisés et bien d'autres attractions. Dans quel but ? Soi disant pour des effets pédagogiques visant à développer l'intelligence des plus jeunes d'entre nous. On ne sait guère si ça va marcher, mais nous y avons déjà envoyé le père Alex pour une cure d'un mois. Advienne que pourra.

Lol

XBOX

Dans le jargon des différents forums et chats, ce terme signifie, en gros, mort de rire. Pourquoi ? Car l'éditeur de Sacrifice n'a pas envie de le sortir sur Xbox. Il préfère de très loin offrir un tout nouveau jeu. Bref, cela change de la news présente dans les pages précédentes ! Ce n'est pas de ma faute... Si Microsoft pouvait arrêter un jour de raconter des conneries et demander aux éditeurs avant d'annoncer un futur jeu sur leur machine.

C'EST TOUJOURS BON À PRENDRE

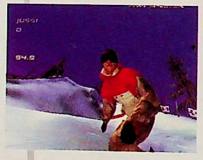
PS2

Time Crisis 2 débarque bientôt sur Play 2, et je ne peux m'empêcher de vous montrer des photos. Vous aurez tous les stages de la version arcade plus quelques-uns en bonus, spécialement conçus pour cette conversion. Eh oui, le mode Deux joueurs est prévu en écran splitté.

PARLONS X-BOX

XBOX

Transworld Snowboarding est le jeu de snow signé HouseMarque. Vous dévalerez des pentes françaises, allemandes, canadiennes et autres. Les graphismes sont superbes, mais c'était un minimum.



QUEL BOULET CE HÉRISSON

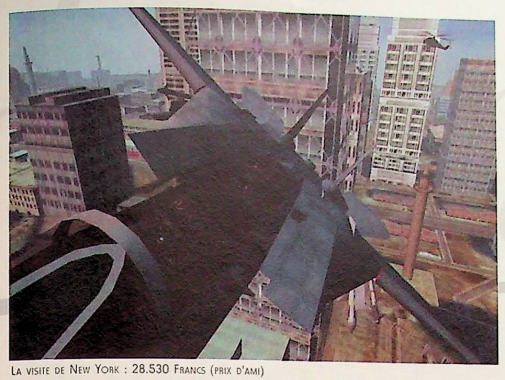
GAME CUBE

Non content d'être déjà présent dans Phantasy Star Online Ver.2 (voir les News Jap'), il s'approprie le terrain de Virtua Striker 3. Ça donne quoi ? Une équipe cachée avec des héros de la Sonic Team. Marrant, mais sans grand intérêt.

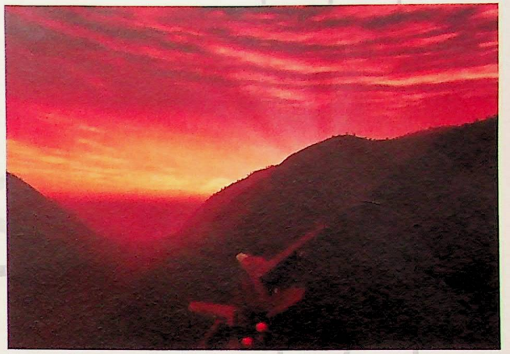
UN TITRE PROMETTEUR

XBOX PC

Voici les photos de la version PC de Giants. Comme vous devez vous en douter, la conversion X-Box se fera sans aucun problème, les fans peuvent donc se déchaîner. En revanche, je n'ai aucune date à vous proposer.



La visite de New York : 28.530 Francs (prix d'ami)



Le coucher de soleil sur le Grand Canyon : 45.430 Francs (prix d'ami).

QUEL PETIT JOUEUR CE TOM...

Top Gun

éditeur : titus - concepteur : digital integration - date de sortie : courant 2002 - genre : action in the air

Quoi ? Je ne vous l'avais pas dit ? Et si, quand je ne m'entraîne pas au Haikunjetkido pour vous délivrer une preview de Last Blade 2 ou que je lègue mes devoirs de coach à mon assistant pour mes tournois internationaux de base-ball (2K), quand je ne vais pas supporter mon écurie de pilotes de voitures téléguidées (Stunt GP) et que je ne m'occupe pas des reclus tels que DNA (j'ai bon cœur), eh bien je suis aussi instructrice à l'US Air Force où j'ai formé d'ailleurs les plus grands de ce siècle (St Exupéry, c'était pas moi). Ça, y'a pas à dire : l'aviation, ça me connaît...

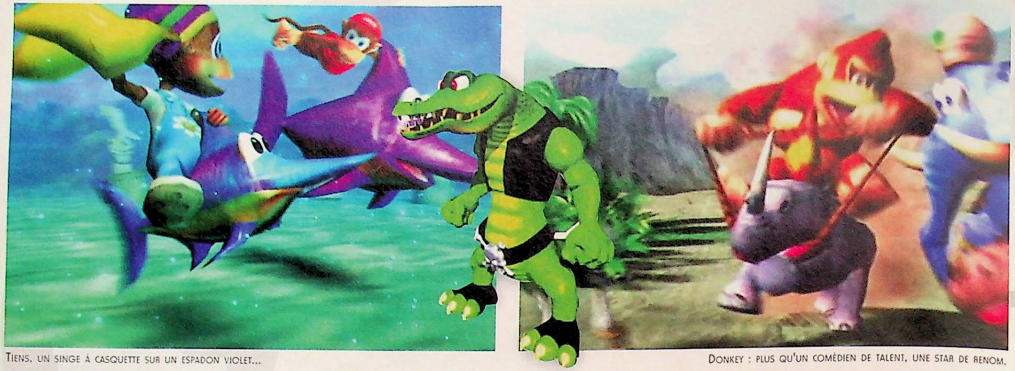
PS2

Aaah, quel beau gosse ce Tom Cruise... En fait, il se la tapait moins quand il était sous mes ordres, c'est moi qui vous le dis... Tiens, pas plus tard qu'hier, il est encore venu me voir (il sait que j'aime pas le téléphone...) pour me remercier de lui avoir appris à diriger son zingue comme un as avant le tournage du film : c'était émouvant, il en avait les larmes aux yeux. J'ai dû le prendre dans mes bras... La suite ? Quoi la suite ? Rien... rien, il s'est rien passé... Enfin, tout ça pour vous dire qu'on me la fait pas à moi : j'suis une vieille baroudeuse et j'ai roulé ma bosse, je vous le dis moi. Et puis alors, côté aviation mes amis, vous pouviez pas mieux tomber que sur moi : d'ailleurs, c'est pour ça qu'on m'a confié la preview de notre petite simulation de combat que voilà. Ben oui, c'est que je m'y connais moi, je suis née avec ça dans le sang, que voulez-vous, j'ai pas pu refuser : il faut dire aussi que ça m'a rappelé tellement de souvenirs de mes missions en escadrilles par delà les continents (c'est parce que j'ai fait aussi la guerre sous Napoléon, César et tout ça...). Bref, c'est un peu vieux tout ça, alors revenons-en, si vous le voulez bien, à Top Gun, car enfin il me semble vous avoir dit simulation, alors que je devrais plutôt dire combat / action. Je n'y ai rien vu, de fait, qui ne ressemble à un cockpit, ni même un quelconque cadran avec des aiguilles. Car je ne le répéterai jamais assez : "Dans un avion, il y a beaucoup de cadrans avec des aiguilles. S'il n'y a pas de cadrans avec des aiguilles dans ton avion, alors dis-toi que tu n'es peut-être pas dans un avion" (ndc : ou alors, t'es comme le Neo, en train de faire un tour de manège depuis 2h sans le savoir, et sans comprendre pourquoi y rattrape pô le mec de d'vant...). Bon voilà. Si vous voulez en savoir plus, il faudra prendre rendez-vous avec ma secrétaire. Tuquette, et je vous ferai un prix d'ami pour un forfait pilotage.

Titia

L'Exhibition du 14 juillet : 102.350 Francs (prix d'ami, kérosène en option).

Une vraie bataille aérienne avec du sang : ça n'a pas de prix.



Tiens, un singe à casquette sur un espadon violet...

Donkey : plus qu'un comédien de talent, une star de renom.

QUELLE STAR CE DONKEY !

Donkey Kong Racing

Donkey Kong Racing

éditeur : nintendo - développeur : nintendo - date de sortie : septembre 2001 (japon) - genre : aventure-action

Il suffit, les paparazzis et la presse à scandale les ont assez harcelés : Donkey et Mario ne se prononceront pas plus sur l'intimité qu'ils semblent partager dans leur villa californienne. Que le gorille aime le bleu de travail (rouge au demeurant) et le petit outil du plombier, ou que ce dernier apprécie vigueur et pilosité virile n'entrave en rien à la réussite professionnelle respective des deux stars. Aussi vous prient-ils aujourd'hui de ne pas confondre Mario Kart et Donkey Kong Racing, deux titres pour le moins différents...

La Rare Team maîtrise.

GAME CUBE

Pour le tournage des scènes de courses-poursuites de ce Donkey Kong Racing, Donkey a fait : "Ok les gars, be aware, regardez-moi in the eyes : you let me faire the cascades myself, ok ?". Il semblerait en fait que la star ait refusé de se faire doubler... Plusieurs mois d'entraînement auront finalement été nécessaires avant que M. Donkey n'atteigne le profil parfait, juste milieu entre Chewbacca et Arnold Schwarzenegger, et que sa condition physique soit sans faille. Le scénario prévoit quant à lui de le confronter à bien d'autres comédiens, dont Diddy Kong et Tiny Kong font partie. Seul, à deux, trois ou quatre, vous aurez bientôt l'occasion de mettre une claque à tous ces prétentieux qui vous entourent tout en appréciant le jeu d'acteur criant de vérité de Donkey. Ce DKR, c'est bien de la course, d'accord, mais ne vous attendez pas à chevaucher un kart en piste : 100 % éco, il vous propose de vous mettre en selle pour une traversée mouvementée au cœur de la jungle, sur les mers, sur terre mais surtout, il vous propose de choisir des montures vivantes. De l'autruche à l'espadon, en passant par le rhinocéros, bon nombre d'entre eux vous sont familiers, mais bien d'autres viendront rejoindre l'écurie. Et pour donner plus d'intérêt encore au jeu, il vous sera possible, selon que vous ayez ou non amassé assez de nourriture et d'items sur votre parcours précédent, de booster les compétences de votre ami afin d'en faire un véritable pur sang de compétition tous terrains. Rare a également opté pour des parcours splittés en plusieurs branches pour ajouter en intérêt. Mais la production garde encore secrets bien des détails, et M. Donkey devrait vraisemblablement s'absenter pour aller dîner au Paliuzzio Royal avec Mario, aussi n'avons nous pas insisté plus longtemps. Plus d'infos dans notre prochaine preview...

Titia

Des couleurs et des lumières nuancées.

Action et fun en perspective.

le 1er magazine exclusivement réservé aux jeux vidéo imports

Nouveau un CD lisible sur LECTEUR DVD VIDEO DE SALON et aussi sur PC/MAC

Hardcore GAMERS

«Le 1er magazine exclusivement réservé aux jeux IMPORTS»

«Le magazine de l'import sur PC, PlayStation 1&2, Dreamcast, GameCube, Xbox»

CAPCOM VS SNK 2
Le meilleur Cross over débarque bientôt !!

CADEAU UN CDR LISIBLE SUR LECTEUR DVD DE SALON ET AUSSI SUR MAC ET PC

HADOKEN
Connaître les meilleurs combos des meilleurs jeux de baston, c'est possible !

Gran Turismo 3
L'ultime référence des simulations de course est sur Play 2 !

N°2 juillet/août

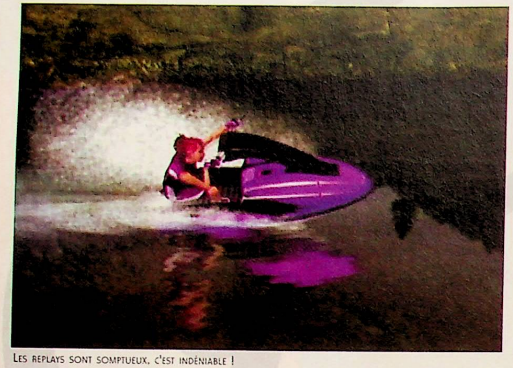
Spécial E3
27 pages de reportage sur le salon événement
Avec les premiers jeux GameCube (Star Wars, Starfox, Kameo, Luigi's Mansion...), les derniers hits Play 2 (Jak&Daxter, Airblade, FFX...) et les bombes Xbox (Gun Valkyrie, Jet Set Radio Future...)

LISIBLES SUR MAC, PC ET LECTEUR DVD DE SALON

DECOUVERTE
Primal et Project Ego mis à nu

REFEREN
the King Fighter

Le magazine + son CD 35 F seulement
en vente actuellement



Les replays sont somptueux, c'est indéniable !

Les reflets sur l'eau sont vraiment impressionnants.

"J'ESPÈRE QU'IL A L'PIED MARIN !"

Wave Race Blue Storm

éditeur : Nintendo - concepteur : Nintendo - date de sortie : septembre 2001 (Japon) - genre : sport-courses aquatiques

Heureusement, ce magazine, aussi complet soit-il, ne saura jamais retranscrire totalement l'ambiance qui règne parfois au sein de la rédaction. Et là, je ne parle pas des disputes de Titia et Tuco qui rappellent furieusement les vieux couples, ni des batailles de strings auxquelles nous invite souvent notre ami Kyo. Non, je parle de l'effervescence qui a envahi notre salle au moment des premières vidéos de jeux GameCube. Le moins que l'on puisse dire, c'est que Nintendo va frapper très fort...

Mais où sont passés les dauphins ?

GAME CUBE Lorsque notre sémillant et très féminin Kyo est revenu de l'E3, nous nous sommes littéralement jetés comme des fauves (surtout Titia, toutes griffes dehors !) sur lui pour obtenir les précieuses vidéos des nouveautés GameCube. Parmi celles-ci, s'il en est une qui m'a fait un effet "bœuf", c'est bien celle de Wave Race. Ce jeu mythique de la Nintendo 64 (qui n'a jamais été dépassé dans son domaine) revient dans un nouvel épisode incroyable de beauté. Jamais, je dis bien jamais, je n'avais vu l'élément liquide aussi bien reproduit dans un jeu, croyez-moi ! Les différentes surfaces bougent avec un réalisme confondant et ont fait l'objet de toutes les attentions de la part des programmeurs. Ainsi, on peut voir à travers pour admirer les fonds marins (coraux, bancs de sable, tapis d'algues...), on peut voir le reflet de la surface, un reflet qui bouge au gré des vagues avec un léger effet de flou et de balancement comme dans la réalité. C'est EX-TRA-OR-DI-NAI-RE ! Les mots me manquent pour décrire une telle richesse visuelle. Sur ce plan, nous ne sommes pas loin du photo-réalisme. Les pilotes sont quant à eux encore trop ressemblants à ceux de la version N64 : des personnages typés dessins animés qui tranchent avec l'extrême magnificence des décors. Néanmoins, ils ne manquent pas d'attraits, surtout les filles. De plus, leur animation s'avère des plus réussies, avec un grand nombre d'attitudes et de figures acrobatiques. De quoi en prendre plein les mirettes ! Mais tout cela ne serait pas très intéressant si la vitesse d'animation ne suivait pas. Ici, les jets-motos se déplacent avec fluidité et vélocité sans que cela n'occasionne le moindre petit bug. Plus de flou, plus de brouillard, ce nouveau Wave race, c'est d'la bombe ! Sur le plan de la prise en main, le titre a par contre beaucoup évolué, ce qui pourrait occasionner quelques désagréments aux pros du premier volet, qui risqueraient de se sentir dépaysés. En effet, désormais, les figures acrobatiques prennent une place importante et modifient sensiblement la jouabilité. Un mode de jeu vous demandera même, à l'instar d'un Demolition Racer sur Dreamcast, de réussir à marquer un maximum de points avec les figures et de terminer à la meilleure place possible pour gagner une course. Voilà, je crois qu'il est inutile d'en rajouter, tout le monde aura compris que ce Wave Race Blue Storm est l'un des titres les plus attendus de la prochaine rentrée. Pour une fois, on aurait presque envie que les vacances passent plus rapidement que d'habitude !

Neo Alex (qui rêve de se baigner dans une mer bleu azur...)

Certaines filles ont des tenues très courtes !

Les passages secrets existent toujours, et en grand nombre.

Avis de tempête

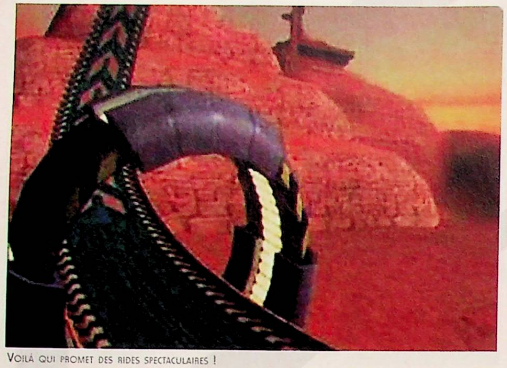
Sans être aussi impressionnantes que dans The Perfect Storm avec George Clooney, les phases de tempête dans Wave Race Blue Storm sont très réussies. Les éclairs jaillissent au moment où l'on s'y attend le moins, la mer s'agite fortement et avec réalisme, et les gouttes d'eau viennent s'écraser sur l'écran en créant un effet positivement hallucinant (Aïe, évitons le trop grand nombre de superlatifs !). On s'y croirait !

Dommage qu'il ne sorte pas cet été !

Et ne venez pas me dire que ce n'est pas beau !

La classe !

Avec ces deux images, on se rend mieux compte de la qualité visuelle de ce titre. Fantastique ! Tout ça pour vous prouver que contrairement à Wave Race 64, l'accent a été nettement mis sur les figures artistiques qui ont ici fait l'objet d'un mode de jeu spécial. Les fans de sports de glisse seront aux anges, même s'ils devront attendre la rentrée pour en profiter. Courage, le résultat sera certainement à la hauteur de l'attente



Voilà qui promet des rides spectaculaires !

La vue interne offre un confort visuel appréciable.

FAUT QU'ÇA SPEED !

XG3 Extreme Racing

XG3 Extreme Racing

éditeur : acclaim - concepteur : acclaim - date de sortie : fin 2001 (us) - genre : courses futuristes

Il faut bien le reconnaître, la Nintendo 64 n'a jamais brillé par la qualité de ses jeux de courses. Si l'on excepte le spectaculaire Ridge Racer 64, le sympathique Beetle Adventure et l'aquatique Wave Race 64, ce fut plutôt le désert. Pourtant, trois titres réussirent tout de même à attirer notre attention. Leur point commun était de placer le joueur dans une atmosphère futuriste où la vitesse pouvait atteindre des limites extrêmes pour la résistance humaine. Le premier était le F-Zero X de Nintendo, très fun, mais assez laid. Le second fut son plus grand rival, l'excellent mais difficile WipEout 64. Extreme G2, le troisième, était la suite d'un jeu ayant connu un succès honorable sur cette même Nintendo 64. Aujourd'hui, la nouvelle GameCube s'apprête à en voir débarquer la suite...

On se croirait dans le film Tron de Disney.

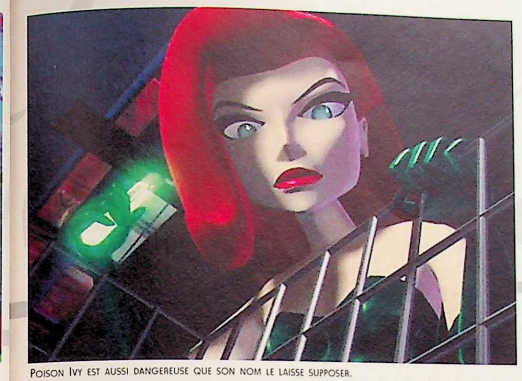
En route vers la victoire !

De magnifiques effets de transparence.

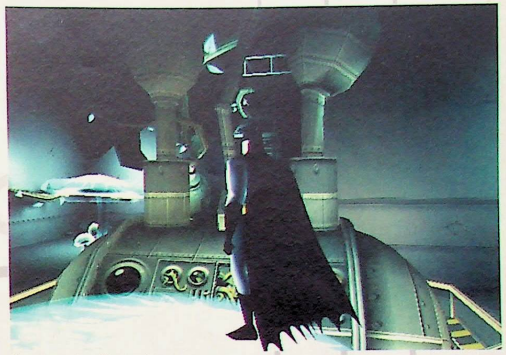
GAME CUBE

Extreme G2 n'était pas le meilleur jeu de courses futuristes jamais imaginé, mais il faisait incontestablement partie des plus beaux. Il proposait des courses passionnantes avec son univers empruntant des circuits virtuels et des effets visuels dignes d'un Tron. Lors des courses, les motos s'affrontaient de manière aussi violente que les bandes de loubards d'Akira. La prise en main était immédiate et les tracés très nombreux. Seuls une animation saccadée et un brouillard propre à la console de Nintendo ternirent légèrement son image auprès des joueurs. Personnellement, il demeure l'un de mes 10 jeux préférés sur Nintendo 64. Je suis donc très heureux de constater qu'Acclaim sortira prochainement une suite à ce titre, toujours sur une console Nintendo. Puissance oblige, cette version GameCube s'annonce tout bonnement magnifique, avec des décors dignes des meilleurs films de science-fiction actuels. Mais tout cela ne serait pas très intéressant si cette beauté ne s'accompagnait pas d'une animation décoiffante. Les motos futuristes bondissent ici sur la piste tels des fauves, avalant la piste en prédateurs affamés. Les tracés étant, comme auparavant, dignes des meilleures montagnes russes, vous aurez tout intérêt à rester concentrés, les yeux rivés sur la piste. Mais le tracé des circuits ne sera pas votre seul ennemi. Il faudra aussi se servir d'armes meurtrières récupérées sur la piste pour éliminer les autres concurrents. Eux ne vous feront pas de cadeau ! On peut imaginer qu'Acclaim nous réserve encore de nombreuses surprises d'ici à la sortie de cette bombe, à commencer par des modes Multi-joueurs de qualité. Pour l'instant, de ce côté-là, c'est le calme plat. Seul un mode Solo a été confirmé. En attendant, n'oubliez pas cette devise : «Dans le monde du futur, il n'y aura pas de place pour les perdants !».

Neo Alex (qui attend la GameCube avec impatience)



Poison Ivy est aussi dangereuse que son nom le laisse supposer.



Une atmosphère... Glaciale !

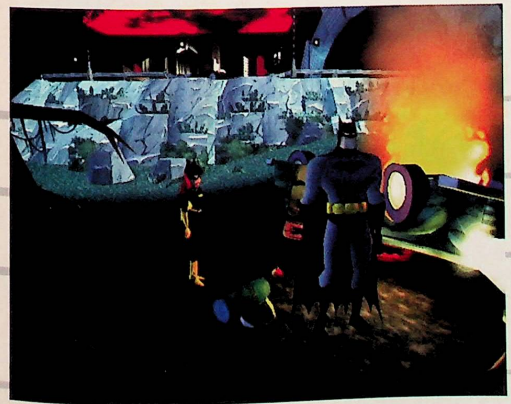
GOTHAM EST ENCORE EN DANGER !

Batman : Vengeance

Batman : Vengeance

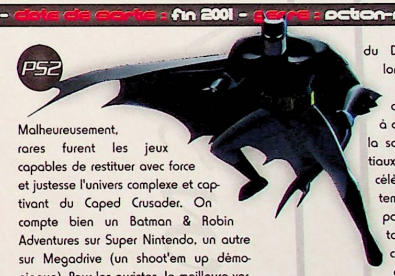
éditeur : ubi soft - concepteur : ubi soft canada - date de sortie : fin 2001 - genre : action-aventure

S'il est bien un personnage dont on ne se lasse pas de suivre les aventures, c'est Batman. Justicier de la nuit, vengeur implacable, il exerce une étonnante fascination auprès d'un public assez large. On y trouve pêle-mêle des fans de comics (BD de super-héros produites aux États-Unis), des cinéphiles ayant admiré l'œuvre de Tim Burton, des enfants qui ont adoré les séries animées... Ce qui fait la force de ce personnage, c'est que chacun le perçoit à sa manière, en faisant en définitive une légende moderne, un symbole. Dès lors, il ne faut donc pas s'étonner de le voir squatter régulièrement nos chères consoles.



Batman et Batgirl vont devoir continuer à pied !

PS2



Malheureusement, rares furent les jeux capables de restituer avec force et justesse l'univers complexe et captivant du Caped Crusader. On compte bien un Batman & Robin Adventures sur Super Nintendo, un autre sur Megadrive (un shoot'em up démoniaque). Pour les puristes, la meilleure version jamais produite sur une console demeure le Batman de la NES (mince, mais ça ne nous rajeunit pas tout ça !). Elle avait su allier action, réflexion, plates-formes et tactique pour une aventure haute en couleurs. Aujourd'hui, c'est à Ubi Soft de tenter l'exploit, celui d'imposer un nouveau Batman aux possesseurs d'une PlayStation 2. Celui-ci est inspiré du dessin animé de la Warner, ce qui peut déjà représenter un grand intérêt pour ses fans. Premier motif de satisfaction au vu de ces images, le respect du personnage est total. Les décors et les personnages sont superbes et semblent provenir tout droit du dessin animé. Pour ce qui est du principe de jeu, car après tout, c'est bien cela qui nous intéresse en premier lieu, nous avons affaire à un astucieux mélange de genres. L'ensemble ressemble à un classique jeu d'aventure en 3D comme un Shenmue, une aventure dans laquelle il faudra explorer Gotham, trouver des indices et utiliser les nombreux gadgets du Dark Knight. Mais lorsque que l'action surgira au détour d'une rue, vous aurez à combattre avec toute la science des arts martiaux dont dispose ce célèbre super-héros. De temps en temps, vous pourrez piloter de fantastiques machines comme le Batplane ou le Bat-Boat dans des phases qui s'apparentent au shoot'em up. Variété, beauté, accessibilité, ce nouveau Batman s'annonce plus que prometteur et pourrait bien en surprendre plus d'un, d'autant que les dernières productions d'Ubi Soft comme Rayman 2 et Evil Twin sont vraiment de petits bijoux. Vivement la sortie !

Neo Alex (qui voudrait bien rencontrer Catwoman)

Le laboratoire de la célèbre Poison Ivy.

GBA GAMEBOY ADVANCE

Ah, il fallait bien que ce soit votre brave Neo qui se colle à cette satanée rubrique GameBoy Advance ! Eh oui, il est pas fou le Kyo, il savait que votre serviteur s'était en son temps occupé de la rubrique Neo Geo Pocket. Il ne fallut pas bien longtemps à son cerveau microscopique pour additionner les données et comprendre que ces deux bécanes ont le point commun d'être toutes deux des consoles portables. Et en moins de temps qu'il n'en faut à Tuco pour saliver devant une photo d'Alyssa Milano, le malheureux Neo se retrouva à la tête d'une nouvelle rubrique...

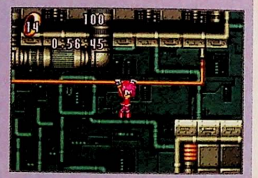
Neo Alex

Sonic The Hedgehog

La portable la plus rapide du monde

Quel plaisir de voir débarquer le hérisson mascotte de Sega dans une aventure inédite. Mais le plus incroyable est que cela se fasse sur une console conçue par Nintendo, son ennemi juré. Et le pire, c'est que ce titre est d'une beauté extraordinaire. On retrouve des graphismes supérieurs aux versions Megadrive et quelques petits effets de scrolling qu'on y trouvait pas. Si l'on doit pour le moment se contenter de photos de "rides", on peut être sûr que Sega intégrera des stages bonus utilisant le mode 7 de la GameBoy Advance. Nul doute que ce titre fera de l'ombre à l'excellent Rayman sur le même support.

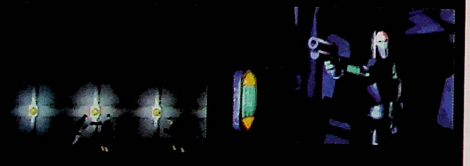
Le principal étant que Séga ait su garder le gameplay mythique de la série.

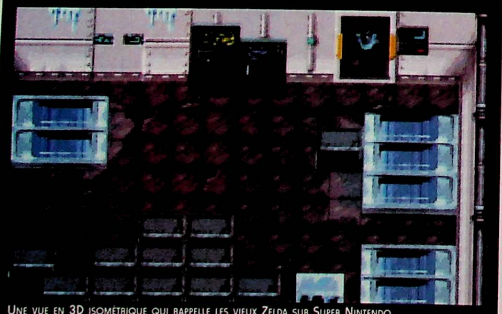


Batman : Vengeance

Le justicier de Gotham revient

Eh hop, encore un jeu Batman ! Heureusement, la réalisation de ce dernier semble pour une fois s'attacher à reprendre avec efficacité l'univers du dessin animé. Ainsi, les fans de la plus célèbre chauve-souris du monde retrouveront les autres personnages qui ont fait le succès de la série, comme Nightwing (le premier Robin), Batgirl, Robin et tous les méchants comme Joker, Killer Croc ou le Pingouin. Pour éviter que le joueur ne s'ennuie devant l'écran de sa portable, les programmeurs ont imaginé une aventure décomposée en deux phases distinctes. La première ressemble à un vulgaire beat'em all en vue de profil, où seul le plus fort survivra, et le second est un mélange d'exploration et de réflexion avec une vue de trois quarts de haut. Voilà qui promet !



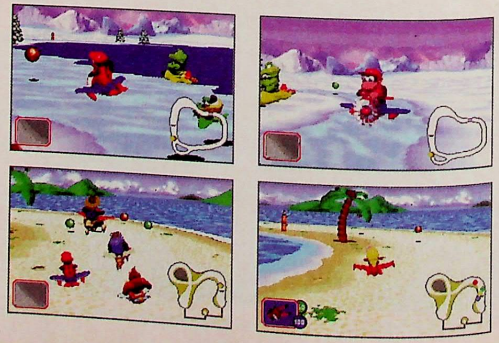


Une vue en 3D isométrique qui rappelle les vieux Zelda sur Super Nintendo.

Diddy Kong Pilot

Encore un Mario Kart-like !

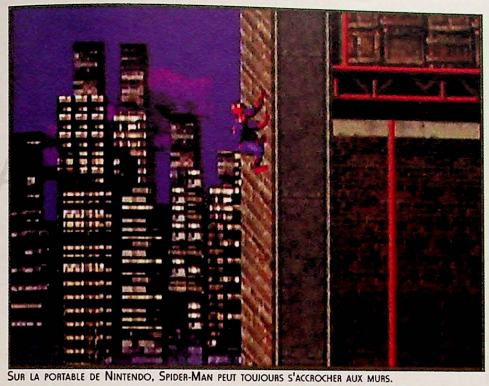
Nintendo n'est pas près de lâcher ses personnages fétiches. L'éditeur-constructeur sait trop bien que seuls des héros comme Mario, Donkey Kong ou Joanna Dark lui permettront de vendre un maximum de consoles. Dans cette optique, la GameBoy Advance devrait bientôt bénéficier d'un nouveau jeu basé sur Diddy Kong, le meilleur copain de Donkey Kong. Reprenant l'un des passages de Diddy Kong Racing, ce titre permettra aux joueurs de contrôler des mini-avions sur des circuits aussi sinueux que dangereux. On pourra aussi s'affronter dans des arènes spéciales via le câble link.



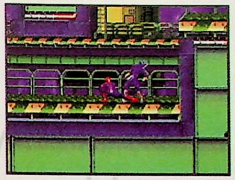
Spider-Man : Mysterio's Revenge

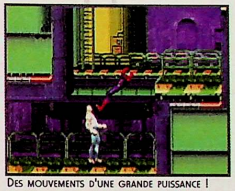
L'Araignée, l'Araignée...

Après le succès de la version Dreamcast, Spider-Man nous revient sur portable dans une toute nouvelle aventure qui l'opposera à Mysterio, le maître des illusions, un odieux personnage qui a gâché la vie de nombreux super-héros (à commencer par Daredevil, dont il a tué la fiancée). Sa revanche donnera lieu à un mélange beat'em all/plates-formes des plus réussis (si l'on tient compte des premières images !). Le tout est en 2D à scrolling horizontal, comme les vieux jeux Spider-Man sortis il y a plusieurs années sur Super Nintendo. Préparez-vous pour la castagne !



Sur la portable de Nintendo, Spider-Man peut toujours s'accrocher aux murs.



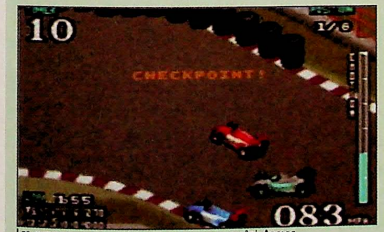


Des mouvements d'une grande puissance !

Driven

Maman, y'a Stallone dans ma portable !

Eh oui, ce jeu n'est pas la suite du mythique Driver de la PSOne, mais une adaptation vidéoludique du film du même nom mettant Sylvester Stallone en vedette dans une compétition de Formule Indy (la version américaine de la F1). Ce jeu de course sera vu de trois quarts de haut et proposera des circuits relativement fantaisistes. Le style graphique me rappelle fortement le fameux Powerdrive Rally de la Jaguar (l'un des rares bons jeux de la console d'Atari !). Si Driven est à moitié aussi bon que le titre précité, nous devrions bien nous amuser sur la GameBoy Advance dans les prochains mois.



Les checkpoints rappelleront aux joueurs le côté Arcade.

Une 3D isométrique qui rend justice à la puissance de la console.

Barbarian

C'est dans les vieux pots...

N'allez surtout pas croire que ce titre est une adaptation du mythique jeu de l'Amstrad, celui dans lequel vous pouviez couper la tête de votre adversaire et admirer par la suite une petite séquence dans laquelle un gnome shootait allégrement dedans. Non, ce Barbarian est développé par Titus (aïe, je vois déjà Tuco en train de grimacer à cette nouvelle !), c'est un beat'em all assez joli pour la GBA, où il vous faudra éliminer un maximum de sauvages et autres monstres en progressant de tableau en tableau. Bien sûr, tout est en 2D, et l'ensemble bouge avec une fluidité exemplaire pour une portable. Attendons pour voir...

X-MEN

Les mutants se révoltent !

Encore un jeu de super-héros pour la nouvelle portable de Nintendo ! Cette fois, ce sont les célèbres X-Men créés par Stan Lee et Jack Kirby qui s'y collent. Pour l'instant, on ne sait pas grand-chose de ce titre, si ce n'est que ce sera un beat'em all et que l'on pourra diriger Wolverine dans des tableaux d'une grande beauté visuelle (regardez donc les photos !). On peut raisonnablement espérer un jeu fidèle à la bande dessinée, un jeu bourré d'action et parfaitement jouable. Mais ça, c'est une autre histoire...

Klonoa Empire of Dreams

C'est beau, vraiment beau...

S'il y a bien un titre que les membres de la rédaction attendent avec impatience sur GameBoy Advance, c'est celui-ci. Il faut dire que Klonoa avait connu une belle carrière sur PlayStation et que la nouvelle version sortie récemment sur Play 2 est une merveille. Il devrait en être de même pour la future meilleure portable du monde. Les couleurs sont vives, les décors détaillés, et l'animation d'une parfaite fluidité. Si la durée est à la hauteur de ces premières images, nous risquons de passer un sacré bon moment avec notre petite GameBoy Advance. La vie est belle !

Red Faction

Développeur : Volition, Inc. - Genre : Doom-like - Sortie prévue : septembre 2001

On ne peut pas dire que les consoles soient gâtées dans le domaine des First Person Shooter (ou Doom-like, pour les puristes comme moi !). Seule la Nintendo 64 a pu profiter ces derniers mois de petites bombes comme Perfect Dark, Turok 3 et Le Monde ne suffit pas. Pour le reste, il a fallu se contenter de jeux spécialement conçus pour être pratiqués à plusieurs ou en réseau, comme Unreal Tournament ou Quake III Arena. À croire que nous sommes maudits des dieux ou que les possesseurs de PC ont lancé une terrible malédiction sur nous...

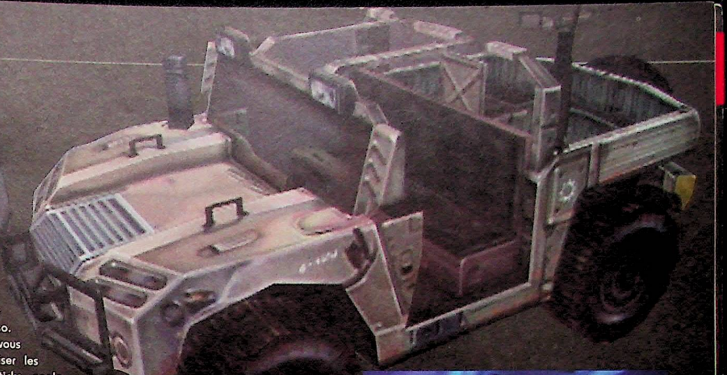
Méfiez-vous des coins obscurs de la Force (bon sang, faut que j'arrête de fumer mes posters de Star Wars !).

Mais qu'est-ce qu'tu m'veux avec ta grosse piquouze ?

Remarquez, cette tentative de nous spolier d'un de nos droits élémentaires de joueurs (à savoir jouer à des Doom-like de qualité) peut se comprendre. On imagine la rage de certains PCistes lorsqu'ils apprirent que le Half-Life développé sur Dreamcast serait non seulement plus beau, mais qu'en plus, il contiendrait une campagne inédite appelée Blue Shift. Dès lors, il n'est pas difficile d'imaginer ses adorateurs du Dieu Clavier et de la Déesse Souris en train d'invoquer une terrible malédiction contre les possesseurs de la Dreamcast. De là à imaginer que leurs pitoyables et déloyales tentatives provoquèrent la chute de l'Empire Sega... Toujours est-il que la fin de la Dreamcast provoqua un net changement d'attitude de la part du développeur Sierra. Désormais, cette campagne Blue Shift serait exclusivement réservée aux PC. Dur à imaginer ! Du même coup, les adeptes du "plug and pray", ces grosses têtes qui aimeraient se faire greffer une trentaine de doigts supplémentaires pour appuyer sur toutes les touches du clavier en même temps, ont retrouvé leur sourire. Ils ne savent toujours pas différencier Shigeru Miyamoto d'Hideo Kojima, mais c'est pas grave, je les aime bien quand même ! D'autant qu'ils ne profiteront pas de l'excellent Outtrigger, exclusivement réservé à la Dreamcast. Mais là où possesseurs d'une console et possesseurs d'un micro-ordinateur se retrouveront sûrement, c'est au détour d'une partie de Red Faction. Ce nouveau Doom-like se déroulant sur Mars sera en effet prochainement disponible, sur PC et sur PlayStation 2. En voilà une bonne nouvelle ! Tout commence par une insurrection sur la Planète Rouge, colonisée par l'homme. Vous faites partie d'une rébellion qui vise à renverser le pouvoir dictatorial d'une grosse entreprise. C'est la raison pour laquelle vous commencerez votre périple dans des mines labyrinthiques. Dès les premières minutes, vous devrez montrer vos talents de tueurs. Mais méfiez-vous, commencer la partie avec une misérable matraque électrique peut s'avérer mortel. Pas grave, ça s'améliorera par la suite avec un lance-flammes, un bazooka, un fusil automatique, et j'en passe encore et des meilleurs... Sans compter qu'il vous faudra un petit temps d'adaptation pour bien

Une vie bourrée pour Mc Spoon ?

Un niveau parfait d'où ces personnages vont surgir une sale bête au sang fait d'acide.

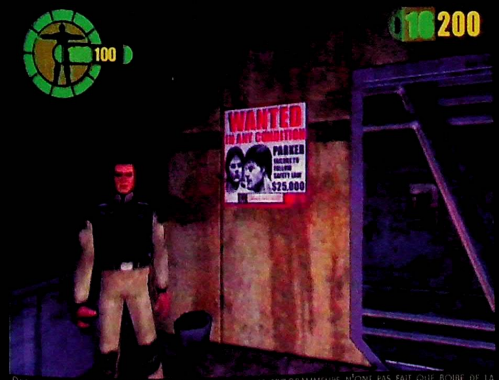


pour bien manier votre perso. En effet, vous devrez utiliser les deux joysticks analogiques, l'un pour contrôler la visée de votre arme, et l'autre pour vous diriger. Mais une fois le principe assimilé, vous allez vous éclater ! Techniquement très réussi, Red Faction offre un réel plaisir de jeu avec son animation rapide et son action soutenue. Ne pensez d'ailleurs pas que le jeu se résume à du bourrinage en règle, bien au contraire. Vous devrez utiliser différents véhicules pour progresser, apprendre à bien vous repérer et éviter de dégommer vos amis. Bon, c'est clair que vous n'aurez pas non plus à faire preuve d'autant de finesse que dans le fantastique Half-Life, mais Red Faction demande un peu plus de chromosomes que dans un Quake III Arena. Tout cela est plutôt de bon augure pour un titre qui deviendra certainement une référence sur consoles... Jusqu'à la sortie de Soldier Of Fortune sur Dreamcast !

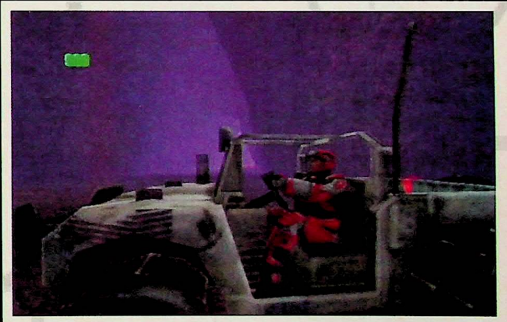
Neo Alex

Hum... pourriez pas la faire plus courte m'sieur Catbuary ?

Je déteste ces satanées boîtes de conserve !



Des petits détails graphiques qui prouvent que les programmeurs n'ont pas fait que boire de la bière durant le développement.



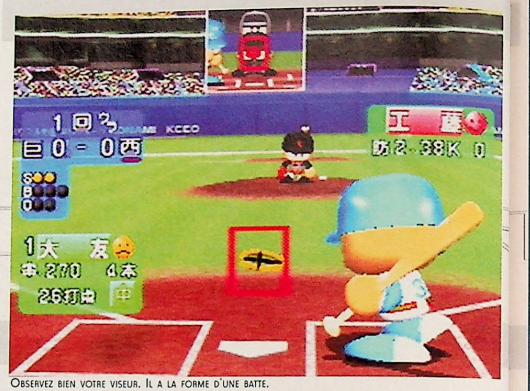
Un héros motorisé...

Petite originalité par rapport aux habituels Doom-like, vous pourrez prendre les commandes de quelques véhicules qui vous seront bien utiles pour vous frotter avec les légions d'ennemis qui peuplent cette aventure. Ils vous seront d'une grande aide pour affronter certains monstres mécaniques que l'on pourrait presque qualifier de boss. Mais ce n'est pas tout ! Vous pourrez en effet utiliser d'autres armes lourdes comme des mitrailleuses gigantesques ou des mini-canons. Voilà une idée bien trouvée pour prolonger encore le plaisir dans ce Red Faction.

IMPORTS PLAY2

Jikkyou Powerful Pro Baseball

Triste constat. Je devais recevoir Evergrace 2, la suite du RPG le plus mauvais sur Play 2 avec Orphen, Ephemeral Fantasia et Dark Cloud, et je me tape un jeu de base-ball version SD. Surtout que le RPG cité ci-dessus a reçu des notes extraordinaires au Japon (9, 9, 8). Tant pis, ce sera pour le prochain numéro, accompagné des tests de FFX, Growlanser 2 et Soldier of Fortune ! C'est donc signé Konami Sports, ils en sont déjà à leur septième chapitre et, chose point étonnante venant de leur part, les graphismes n'ont toujours pas évolué. En route pour le test le plus rapide du mois.



Observez bien votre viseur. Il a la forme d'une batte.

Chouette, vous avez la possibilité de choisir votre stade.

Strike, le pauvre n'arrive pas à s'en remettre.

Toute une saga

La série des Jikkyou Powerful Pro Baseball sévit depuis des années sur les différents supports. Je crois que le dernier en date était sorti sur Dreamcast. Les options sont toujours identiques, avec des modes Arcade, Versus et Scénario. Les options sont toujours inutiles, avec la possibilité de virer les musiques ou carrément les bruitages (sympa pour les personnes qui ont travaillé sur le jeu en composant de la merde). Quand je dis que les graphismes n'ont pas évolué, je pèse mes mots. Sur GameBoy, les sprites étaient aussi peu détaillés, les stades identiques et l'animation aussi. C'est à peine croyable. Je vois que Konami Sports travaille beaucoup trop en ce moment, faudrait voir à leur offrir des vacances aux frais de l'État.

Les défauts, les défauts

Le problème principal de cette série vient du gameplay. Il est difficile à prendre en main. L'ordinateur vous explose en un rien de temps pendant que vous cherchez à marquer au moins un point avant la fin du match. Gros point négatif, durant le match, vous ne pourrez pas revenir sur le menu principal sans faire Reset pour que ça marche. À moins que je sois drogué et que mon japonais soit devenu encore plus catastrophique. Je n'ai rien contre la réédition d'un jeu quand ce dernier est réussi. Mais sur 128

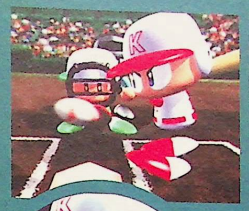
Il est beau le public. Ni en 2D, ni en 3D, juste à chier.

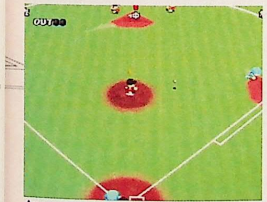
Chouette, j'ai changé le viseur. Maintenant il est en forme de balle.

Développeur: Konami Sports - Editeur : Konami - Genre : Foutage de gueule -Dispo : jap

LE SEUL POINT POSITIF

Voici des photos de l'intro. Les graphismes sont dignes de la console et auraient pu être ainsi durant tout le jeu. Mais non, les programmeurs sont mauvais et sont partisans du moindre effort. Des bœufs, ce sont des bœufs, faudrait voir à les virer, je suis certain que des milliers attendent à la porte en priant de pouvoir programmer une bombe.





Attention aux autres joueurs, ils peuvent courir à n'importe quel moment.

La flèche vous indique la direction de la balle après impact.

Plusieurs modes, dommage que tous soient sans intérêt.

L'intro et les loadings sont réussis. C'est un peu court jeune homme.

bits, nous avons l'impression que 120 sont partis en vacances et que les 8 autres ont tenté désespérément de rester dans le CD-Rom. Oui, encore heureux, ils n'ont pas osé le support DVD. Bref, le dernier Konami est une merde. Vous le trouverez en occasion à 300 Francs et franchement, je garderai mes sous pour acheter une autre daube mais de meilleure qualité. Imaginez que je trouve Tokyo Bus Guide, bien plus intéressant sur de nombreux points ! Je récapitule pour les lents du cerveau : c'est cher, c'est moche, c'est lent, c'est difficile, c'est insupportable, c'est puéril, c'est lassant et pire que tout, ce n'est pas fun du tout (sauf l'intro). Voilà, mon test était minable, je vous l'accorde, mais j'ai tenté de me placer au même niveau que le jeu...

Kyo

01 Graphismes

C'est très laid et n'a aucunement sa place sur cette console.

01 Animation

Ma grand-mère ferait mieux avec des marionnettes.

01 Son

Si vous aimez les musiques ridicules et inaudibles, achetez l'OST si vous le trouvez.

01 Jouabilité

Très difficile à prendre en main. Faut arrêter de se foutre de la gueule du consommateur.

01 Durée de vie

Vous l'achetez, vous lisez le mode d'emploi, vous insérez le jeu, vous brûlez votre Play 2.

En Conclusion

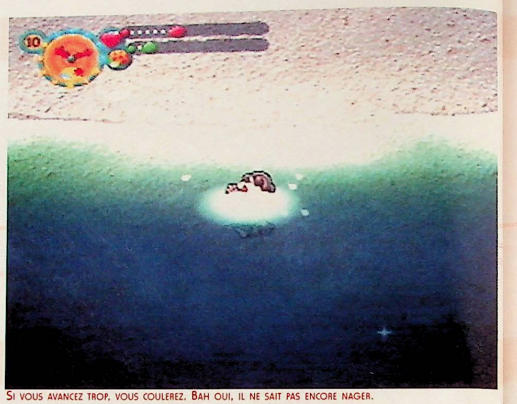
Si franchement vous l'achetez, je ne sers définitivement à rien. J'espère avoir été assez explicite tout au long de ces deux pages.

1 / 10

IMPORTS PLAY 2

Endonesia

Je ne remercierai jamais assez Enix de nous trouver à chaque reprise des jeux inutiles sur Play 2. Même s'ils sont à l'origine de la plus grande saga sur Super Nintendo, GameBoy Color et aujourd'hui PlayStation, connue sous le nom de Dragon Quest, on leur doit O Story, le faux film interactif et aujourd'hui Endonesia. C'est soi-disant un RPG, alors que les combats sont inexistants. C'est soi-disant un héros, alors qu'il ressemble plus à Jay en vacances à St-Tropez. C'est soi-disant un jeu 128 bits alors qu'il semble tout droit tiré d'une 32. Bref, beaucoup de soi-disant pour un titre en vente à 749 francs dans les différentes boutiques import. Qui c'est qui se tape le test ? Priez pour moi...



Si vous avancez trop, vous coulerez. Bah oui, il ne sait pas encore nager.

L'avis de Tuco

A tous les écharnés de la cravate, les énervés du bidet, les poilus de la paupière, les oranges sans peau, les bananes avec, les exclus de la bêtise, les vétérans de la confection de chapeaux de Pithiviers, les gravasses de cd érotiques pour santerelles en rut, si un jour vous êtes échoués sur une île déserte avec une télé, une Play 2, de l'électricité et Madame de Fontenay, que le seul jeu qui accompagne votre boîte noire (ouh elle est bonne) est Endonesia, vous allez trouver rapidement que Madame de Fontenay est très sympa. En gros : c'est nul.

1/10

Le cerveau d'un japonais

On se demande, en jouant à de telles horreurs, ce que peut bien renfermer un cerveau japonais. On découvre un gamin seul dans un parc. Soudain, il se prend à monter sur une balançoire, mais quoi de plus normal venant d'un enfant ? Soudain, l'univers urbain se transforme en jungle et vous êtes surpris par de pygmées bien étranges. Ces derniers parlent un langage enixien. Ils vous déshabillent, pourtant il n'est pas minuit et vous n'êtes pas en plein Harlem, et vous vous retrouvez habillé d'un simple slip vert que Dim n'aurait pas renié. Dans un RPG, le joueur aime se reconnaître dans le héros. Si vous découvrez la moindre similitude physique avec ce dernier, je conseille de porter plainte contre vos procréateurs. Il est petit, laid, marche lentement et montre fièrement sa grosse touffe lui servant de perruque. Vous faites la connaissance d'un chien bien space. Premièrement, des chiens rouges, vous n'en croisez pas à tous les coins de rue. Deuxièmement, des ouah ouah (c'est pour éviter les répétitions) à quatre pattes capables de faire pousser des champignons sur leur dos pour vous nourrir, je n'en ai jamais rencontrés. Bref, soit les programmeurs ont fumé un truc vraiment fort et je demande le même produit pour pouvoir écrire encore plus de bêtises dans Dreamzone, soit ils sont à court d'idées et ont choisi la carte de l'extravagance pour attirer un public certain.

Les décors sont de plus en plus loufoques.

Je cherche encore les combats, car il se veut RPG, alors...

Endonesia

Le titre en dit gros sur la qualité globale du jeu. Si la musique n'est pas irritante et les graphismes plutôt mignons, je tiens à préciser qu'il est à réserver à une élite de joueurs. Les HCGP (Hard-Core Gamer du Pauvre) lui trouveront sûrement un intérêt caché au fond d'une litière de chat, je préfère de loin m'éclater sur des titres plus commerciaux mais tellement plus palpitants. Maintenant, je vous aurai prévenus, vous n'avez qu'à vous fier à votre instinct, mais le mien est fixé.

Kyo

Développeur/Editeur : Enix - Genre : RPG - Dispo Jap

Même si je suis l'écran de sauvegarde, c'est dans ce parc que l'histoire débute.

Pensez à vous nourrir assez souvent.

Il vous faudra souvent vous reposer, alors ne perdez pas de vue le moindre lit.

Il est temps de manger, mon enfant.

Vous vouliez me voir le matin au réveil, c'est fait...

Je ne comprends guère le but de sortir un tel jeu. Faudra qu'on m'explique.

J'SUIS TROP VIEUX POUR CES CONNERIES

Grande phrase de Danny Glover dans les trois Arme Fatale, et qui prend tout son sens dans cet Endonesia. Observez bien l'ambiance graphique du jeu et vous comprendrez que dépenser près de huit cents francs pour ce genre de titre relève du sadomasochisme total. Sur ces belles paroles, je retourne jouer à Alone 4...

5 Graphismes

C'est fin, c'est coloré, il n'y a pas de problème d'anti-aliasing, mais on se croirait sur une PlayStation, les effets d'ombre en plus.

– Animation

Ah il est beau le héros quand il court...

7 Son

Plus des sons d'ambiance qu'une véritable musique.

8 Jouabilité

Aucun problème, vous usez de la croix de direction et confirmez avec Rond.

4 Durée de vie

On se surprend à jouer plus de trente minutes. Normal, on cherche le principe du jeu.

En Conclusion

Je deviens blasé en ce moment par les jeux qui débarquent. Et ce n'est sûrement pas Enix qui va m'aider à m'en sortir.

4 / 10

IMPORT PLAY2

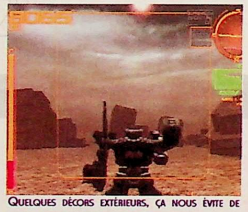
Armored Core 2 Another Age

Quelle joie de pouvoir m'attaquer à un nouveau jeu de mechas ! Sans ironie de ma part, car j'avoue bien aimer la série des Armored Core - je me suis éclaté sur ZOE malgré sa courte durée de vie et j'adule les différents Gundam. Mais je saurai rester un minimum objectif car, avouons-le, ce nouveau chapitre n'apporte pas grand-chose à l'autre opus déjà disponible sur PlayStation 2. Deux pages, cela me semble largement suffisant pour vous expliquer les quelques ajouts et les nombreuses critiques à l'égard du dernier From Software. En route, mauvaise troupe !

Utilisez souvent les missiles : ils atteignent des cibles plus lointaines.

Les explosions peuvent vous retirer des points de vie si vous êtes trop proche de l'impact.

Un petit briefing avant chaque mission s'impose.



Quelques décors extérieurs, ça nous évite de tomber dans l'extrême claustrophobie.

Une bien belle image de fond d'écran...

L'intro est assez jolie et entièrement en images de synthèse.

Another Age ?

Vous remarquerez que les programmeurs n'ont pas tenu à déposer un trois à côté de AC, mais juste à ajouter un sous-titre, Another Age. Alors, doit-on imaginer un simple add-on avec quelques options supplémentaires, ou simplement l'ajout d'un mode Deux joueurs ? Bien plus les amis, puisqu'il ne propose que de nouvelles missions. Les menus restent identiques, le système de missions est toujours aussi sobre, les mechas n'ont pas changé, on garde le style du tout premier sur PlayStation et la difficulté est bien présente. Le mode Deux joueurs ne sert à rien.

Cassage de pad garanti

Profitons de ces quelques lignes pour parler de la difficulté. Les habitués de la série risquent aussi d'en prendre pour leur grade. Jamais de ma life (Vandamme style) je n'ai manié un produit aussi compliqué. La maniabilité n'est pourtant pas défectueuse, bien au contraire. Mais les ennemis sont en surnombre, vous canardent de partout, sont mille fois plus intelligents et ont la chance d'être résistants. Imaginez qu'ils vous atteignent à un bon kilomètre et vous visent avec une facilité déconcertante. Ils vous encerclent facilement sans que vous puissiez réagir, et pire, vous ne pouvez pas vous protéger. J'ai bien essayé de booster dans tous les sens, ils font mouche à 82 %. Vous imaginez bien que votre barre de vie diminue à chaque avancée. Bref, vous recommencerez des dizaines et des dizaines de fois, le but étant de faire de l'argent pour augmenter les capacités d'attaque et de défense de votre engin. Hélas, plus vous subissez de dommages, plus votre paye à la fin de la mission diminue. Je ne vous parle même pas des tarifs pour acheter une bonne arme. Mais si vous terminez une mission sans aucun mal, vous jouirez de la vie pleinement en hurlant des injures à tout va aux différents monstres. D'ailleurs, cela m'a valu une réflexion du patron, qui trouvait que je faisais trop de bruit durant le test !

Mais encore ?

Graphiquement, les deux produits sur Play 2 restent identiques. L'ajout de quelques effets de lumière et la possibilité de casser des murs durant certaines missions ajoutent une impression de jouer sur une 128 bits, mais nous sommes très loin d'un ZOE. Je trouve dommage de passer les trois quarts de son temps dans des bases sombres et étroites. J'adorerais visiter des villes en boostant à tout va. D'ailleurs, faites attention à votre jauge de speed, cette dernière se réduit trop rapidement. Alors pensez à racheter du matériel plus performant. Je rappelle que certaines armes requièrent l'utilisation de cette jauge.

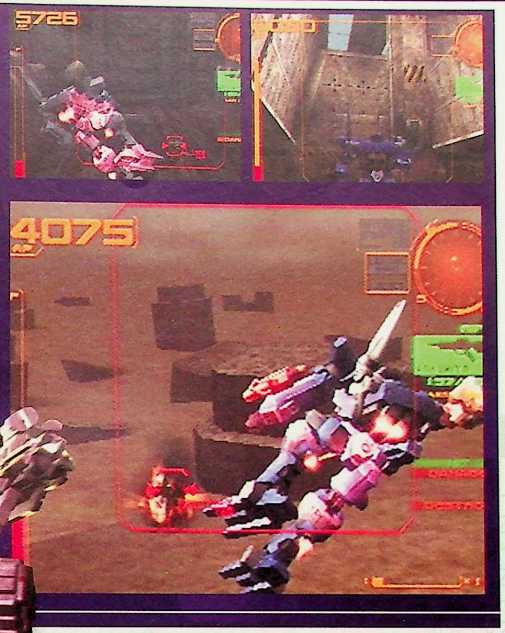
Kyo

Même en essayant d'être subtil, vous vous ferez quand même toucher par les tirs ennemis.

Développeur / Editeur : From Software - Genre : Mecha -Dispo : jap

BEUAAAHHHH !

Cri de mon ami Sylvester et chose que vous hurlerez souvent durant les missions. Pour quelle raison ? Lisez le second paragraphe du texte principal car je ne compte guère me répéter. Remarquez, pour ceux qui ont connu le chapitre précédent, que les différences graphiques sont minimes.



Appuyez simultanément sur L3 et R3 pour utiliser le méga boost. Attention, il consomme toute votre jauge.

Pensez à acheter tout le matériel nécessaire pour mener à bien votre mission.

N'hésitez pas à tirer dans les endroits fissurés.

L'avis de Neo Alex

Armored Core 2 Another Age est un jeu de combats de robots plutôt réussi d'un point de vue technique. La 3D est rapide et fluide, et les décors véhiculent assez bien cette ambiance de fin de monde. Malheureusement, là où ça ne va plus, c'est lorsqu'on entame la première mission. La difficulté est tout simplement incroyable, de quoi pleurer sa mère de rage ! C'est dommage, ce seul gros défaut nuit tellement au plaisir du joueur que je ne peux vous conseiller l'achat de ce titre. Seuls les masochistes de la manette apprécieront, et encore !

6,5/10

7 Graphismes

C'est correct, sans atteindre des sommets. Les programmeurs ont repris le moteur du deux en ajoutant quelques effets par-ci par-là. J'espère que leur salaire n'a pas doublé pour si peu d'imagination.

7 Animation

Le robot bouge bien. Que voulez-vous ajouter à ça ?!

4 Son

Malgré les bruitages du mecha, les musiques vous fatigueront les oreilles. À oublier...

8 Jouabilité

Huit peut être le nombre d'années que vous mettrez avant de le manier parfaitement, mais ensuite, vous doublerez le plaisir du gameplay car les possibilités de votre engin sont énormes.

10 Durée de vie

Les missions sont nombreuses et la difficulté tellement présente, que si vous êtes armés de patience, la durée de vie est l'une des meilleures sur console.

En Conclusion

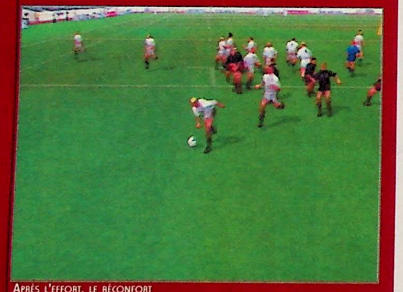
Je n'ai guère envie de le descendre en flèche car il a des qualités certaines. Même si sa réalisation globale laisse un peu à désirer, on prend du plaisir à terminer une mission et à changer l'apparence de son robot.

7,5/10

TESTS PLAY 2

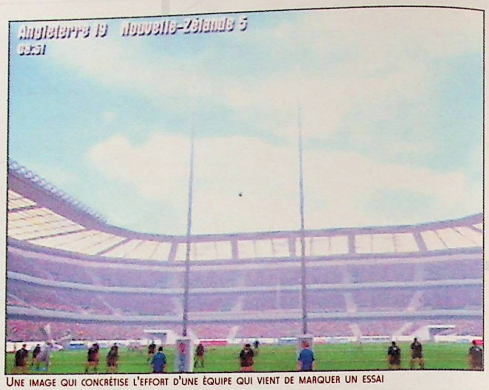
Rugby

Dans la série des grandes rencontres avec le sport et le monde des jeux vidéo, le rugby avait tendance à se faire désirer. La PlayStation, première du nom nous avait gratifiés d'un excellent Jonah Lomu, et depuis, rien ! Il a fallu attendre un certain nombre d'années avant que ne sorte de la tête des développeurs un petit cadeau pour tous ceux que le ballon ovale fait rêver : Rugby 2001. Ce n'est malheureusement pas encore le nirvana, mais les adeptes de ce noble art vont enfin pouvoir se mesurer le pad à la main avec une vraie simulation.



Après l'effort, le réconfort

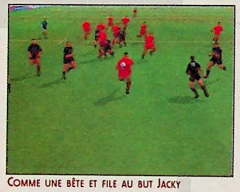
Editeur :	Electronic Arts
Concepteur :	EA Sports
Type :	Simu. de Rugby
Nb de joueurs :	1 à 2
Sortie prévue :	dispo



Une image qui concrétise l'effort d'une équipe qui vient de marquer un essai

La moindre erreur dans la défense, et la sanction peut être immédiate.

Une pénalité tentée de loin, et comme le vent est contraire, c'est loin d'être évident



Comme une bête et file au but Jacky

Des stades de légende parfaitement modélisés.

Le Rugby pour tous

Même si vous ne connaissez pas les règles du rugby, même si vous ne vous y intéressez pas, si un jour au hasard de la retransmission d'un match vous êtes passé devant votre écran, y êtes resté et avez vibré avec les "petits"... Plus qu'un sport, une religion ! Pour tous ceux qui aiment le courage, la détermination et le cœur, il n'y a pas meilleure thérapie que ce foutu morceau de cuir qui fait transpirer sang et eau ceux qui essayent de l'aplatir dans le terrain d'en face. Et puis il y a ces fameuses troisièmes mi-temps qui réunissent les adversaires d'un jour dans une communion, celle de la soif. Mais nous n'en sommes pas là, puisque ce que propose Rugby 2001, c'est en quelque sorte une quatrième mi-temps. Et pas la peine de tourner autour du pot pendant trois heures, c'est une simulation pure et dure. Toutes les règles et les subtilités du rugby sont là. De la ligne de ballon mort à l'arrêt de volée, l'introduction, le ceinturage, la feinte de passe, la mêlée, le raffut, le regroupement, le plaquage... rien ne manque. Les caractéristiques des 600 joueurs des 20 équipes internationales sont là : spécificités propres comme poids, forme et condition physique. Rien n'a été laissé au hasard. Les 23 terrains, théâtres de vos arsouilles, sont rentrés dans la légende du Rugby depuis longtemps. Que ce soit en Irlande ou en Angleterre, pas un stade ne manque à l'appel. 5 modes de jeu, 6 nations, Tri Nation, coupe du monde, test match et entraînement sont à mettre à votre crédit pour connaître toutes les subtilités du jeu (et il y en a). Les développeurs ont axé leurs efforts sur un seul et unique challenge : que le plus fervent admirateur, professionnel ou amateur, retrouve exactement ce qui dans la réalité rend ce sport si populaire (private joke : ne manquent que quelques pralines et combinaisons comme la fameuse 007 - n'est-ce pas Goran et l'ACBB toute entière ?).

Des problèmes techniques

Mais il y a un revers au bouclier, car si le gameplay est vraiment source de plaisir le pad à la main, il n'en va pas de même d'un point de vue graphique. La modélisation des personnages est assez approximative, et c'est plutôt le jeu des devinettes pour savoir qui est qui. Les grosses pointures comme Johna Lomu sont plus faciles à identifier grâce à des particularités physiques que tout le monde connaît, mais en ce qui concerne les autres, il va falloir jouer de la boule de cristal. Il manque des détails, les textures sont grossières et l'ensemble est bien loin d'égaler un Winning Eleven 5. Mais quand on voit ce que la PS2 peut faire avec le Football d'un point de vue graphique, tout en conservant un gameplay exemplaire, on se demande bien pourquoi nous n'avons pas la même chose avec le Rugby. De plus, les bugs sont nombreux (et les ralentis impitoyables pour constater le rendu général de piètre qualité) et les couleurs un peu fades. Heureusement, la possibilité d'avoir plusieurs angles de caméra permet de se plonger dans le jeu sans que les graphismes soient un frein au plaisir, tant les règles et les mouvements du Rugby sont respectés. Une excellente simulation réaliste, servie par une animation et une maniabilité exemplaires (sauf peut-être certaines phases de mêlée), mais un peu gâchée par des graphismes et des modélisations d'un niveau bien bas. Et en regard de ce qui a déjà été fait sur la PS2, c'est impardonnable.

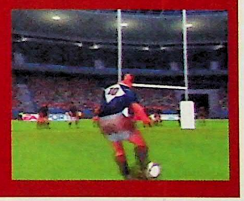
El Tuco

Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il y met tout son cœur dans cette transformation

La ligne bleue détermine la trajectoire du ballon et le bout de la flèche le point de chute (si, si, je précise quand même, car Kyo ne suit déjà plus).

Une superbe intro

L'intro de Rugby 2001 est de bonne facture et met en scène des équipes, des joueurs et des stades de légende. Les séquences sont impressionnantes, les graphismes corrects (d'ailleurs, on aurait aimé les retrouver dans la suite du titre) et témoignent de tout ce qui fait le sel du Rugby. Mais encore une fois, il y a trop de décalage entre ce qu'elle démontre en potentiel graphique et ce qui va suivre, alors que très honnêtement, la chose ne nous paraissait pas insurmontable. Souhaitons que le jeu remporte un immense succès, et qu'ainsi les développeurs ne prennent pas seulement en compte le réalisme et les règles du sport, mais aussi le rendu graphique pour une éventuelle suite - que nous attendons avec impatience. Peut-être qu'en phase de jeu, ça ressemblera à l'intro, qui sait ?



Une tentative de Drop qui va normalement être payante

5 Graphismes

Le point faible du titre. La modélisation des différents joueurs est plus qu'approximative, les couleurs sont fades et les textures aussi lissées qu'une mosaïque.

7 Animation

Tout va bien, mis à part de temps en temps ou apparaissent quelques bugs disgracieux. Sinon, c'est fluide, réaliste, et le plaisir est au rendez-vous.

7 Son

Les sons sont bien rendus dans certaines phases de jeu, mais on aurait quand même aimé un peu plus de punch, notamment lors des différents chocs.

8 Jouabilité

Il va vous falloir pas mal de temps pour intégrer toutes les données et les exploiter à fond. Mais une fois la chose entendue, les sensations sont là. Seule la mêlée reste un peu compliquée dans son approche. Mais avec le temps...

8 Durée de vie

5 modes de jeu, dont un Deux joueurs excellent, et vu le niveau de difficulté des différentes équipes, il va y avoir du sport avant d'en faire le tour.

En Conclusion

La simulation de Rugby qu'on attendait, ultra réaliste à part une ou deux imperfections - notamment graphiques. Les fans du ballon ovale sont loin d'avoir perdu au change avec Johna Lomu, son illustre prédécesseur.

8 / 10

TESTS

TESTS PLAY2

Formula one 2001

Formula one 2001

Dire qu'on attendait Formula One 2001 sur la PlayStation 2 est un doux euphémisme. Non pas que nous soyons plus enclins que d'autres à découvrir un nouveau jeu de F1 sur la console de Sony, mais simplement parce que sur PC, le titre nous avait fait une énorme impression. Mais le résultat est tellement en dessous de ce que nous étions en droit d'attendre, que même sans cette référence sur un autre support, la déconfiture est totale. Il y a de sérieux ratés dans le moteur.

MERCI LES GARS, C'EST GENTIL DE ME PRÉVENIR, J'AVAIS PAS REMARQUÉ QUE J'AVAIS UN LÉGER PROBLÈME DE DIRECTION

DANS LA SÉRIE «LE TYPE DANS LE BAQUET RESSEMBLE PLUS À UN LÉGO QU'À UN PILOTE», JE DEMANDE FORMULA ONE 2001

Editeur :	SCEE
Concepteur :	SCEE
Type :	Formule 1
Nb de joueurs :	1 à 2
Sortie prévue :	dispo

LE DÉPART, C'EST COMME SI VOUS Y ÉTIEZ... EN MOINS BIEN !

Pourtant, les choses commençaient plutôt pas mal. La licence FIA en poche, les développeurs pouvaient modéliser les véritables monoplaces en lice dans le championnat du monde 2001, exploiter les noms des pilotes, des écuries et des sponsors. De Montoya à Prost, de Ralf Shumacher à BMW, pas un ne manque au rendez-vous. Les options, sans être les plus complètes dans le genre, proposent suffisamment de choix pour mériter une bonne durée de vie. Un mode Course rapide permet de disputer une arsouille, avec au préalable, si vous le désirez, séances d'essais, Warm up, qualif', passage au garage pour régler sa monoplace comme bon vous semble. Un mode Championnat vous plonge dans la compétition pour décrocher le titre de champion du monde, et enfin, un mode Deux joueurs n'aligne que deux participants, vous-même et votre adversaire - tradition répréhensible oblige. Les niveaux de difficulté sont au nombre de quatre et intégrent, au fur et à mesure sans que vous ayez le choix, des paramètres qu'il faudra gérer avec rigueur : usure des pneus, dégâts, faux départs et drapeaux noirs, entre autres. Tout cela n'est pas pour nous déplaire, mais les choses commencent à se gâter à partir du moment où vous êtes en jeu. La modélisation des monoplaces, même si elle respecte la réalité, est bien loin d'égaler la concurrence. Il manque des détails et les textures affichées ne sont pas lissées. Les circuits ne sont pas en reste, car même si on reconnaît les tracés des courbes et virages existants, ce n'est pas la panacée. L'arrêt au stand est pitoyable, le rendu du public idem, et le tout associé à un bruit de moteur digne d'une tondeuse à gazon diesel. L'animation est peut-être l'aspect technique du jeu le plus réussi, avec de bonnes sensations de vitesse, mais la maniabilité vient gâcher la fluidité. Choisir de conduire avec le pad analogique mettra vos nerfs à rude épreuve, la sensibilité des commandes étant un sérieux handicap pour tout joueur qui voudrait enchaîner courbes et angles droits sans être obligé de rectifier sa trajectoire sans arrêt. La commande avec la croix, c'est l'inverse : elle est aussi précise qu'un myope presbyte et hypermétrope qui chercherait à viser une cible à 60 mètres. Il n'y a que trois vues au menu, la plus intéressante étant celle où vous êtes juste au-dessus du pilote, dont les mouvements de casque suivent ceux des forces qu'exercent les virages négociés à grande vitesse. En clair, Formula One 2001 alterne le pire (les graphismes, la jouabilité) et le meilleur (animation et licences officielles 2001), mais c'est un peu comme une omelette : même si la moitié des œufs est bonne, l'autre moitié périmée vient pourrir l'ensemble. On va vite l'oublier et se régaler de la version Pc, autrement plus réussie à tous points de vue.

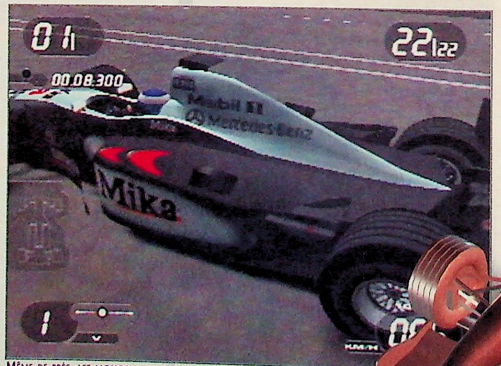
El Tuco

J'AI PAS DÛ FREINER OÙ IL FALLAIT...

LES RALENTIS, C'EST COMME À LA MAISON, EN MOINS BEAUX, MOINS RAPIDES ET TROP LONGS...

EN MODE PRO, PAS QUESTION D'ANTICIPER LE DÉTAIL SUR LE DÉPART NE SERAIT-CE QUE D'UN MILLIÈME DE SECONDE, C'EST LE DRAPEAU NOIR ASSURÉ !

UNE TRAJECTOIRE BIEN PROPRE, OÙ L'ON FLIRTE AVEC LE VIBREUR. UN PLAISIR RARE ET BEAUCOUP TROP COURT



MÊME DE PRÈS, LES MONOPLACES NE BRILLENT PAS PAR LEUR RICHESSE DE DÉTAILS

L'avis de Kyo

En dehors de Ridge Racer, Gran Turismo, Soul Race et Sega Rally, les jeux de caisses m'ennuient. Pire encore, ils me fatiguent à un tel point que quand je rentre le voir, je n'ai plus envie de faire quoi que ce soit (comprenez ce que vous voulez). Et j'exècre au plus haut point les jeux de F1, surtout quand ces derniers sont mal réalisés. Je ne vous conseillerai pas F1 2001, et je suppose que Tuco sera d'accord avec moi.

5/10

ET C'EST PARTI !

MÊME LORSQUE VOUS AVEZ UN ACCROCHAGE, OU UN GROS CHOC AVEC UN CONCURRENT, FORMULA ONE 2001 N'EST ABSOLUMENT PAS RÉALISTE. VOUS PARTEZ DANS LE DÉCOR AVEC UNE PRESTANCE ET UNE DÉCONTRACTION À TOUTE ÉPREUVE. EN MODE FACILE, VOUS POUVEZ VOUS ENVOLER DANS LA STRATOSPHÈRE, VOUS RETOMBEREZ TOUJOURS SUR VOS QUATRE ROUES, DANS LE SENS DE LA MARCHE. À L'INVERSE, EN MODE DIFFICILE, LES SORTIES DE ROUTE SONT NOMBREUSES ET RAREMENT EXPLICABLES. EN TOUT CAS, ELLES PERMETTENT DE BIEN BELLES FIGURES QUI ATTÉNUENT UN PEU CE CÔTÉ EXTRÊME DANS LA GESTION DES COLLISIONS. ON ATTENDAIT QUAND MÊME UN PEU MIEUX POUR LA DÉFORMATION DES VOITURES QUI, À PART UN AILERON OU UNE ROUE, NE SE FENDENT PAS DE BEAUCOUP DE DÉTAILS GRAPHIQUES.

4 Graphismes

Le point faible du titre. Que ce soit la modélisation des monoplaces, qui laisse à désirer, ou celle des circuits, qui a tendance à être approximative, on ne peut pas dire que ce soit une réussite technique exemplaire, bien au contraire.

7 Animation

Une bonne impression de vitesse. Les ralentissements sont rares, même lorsque vous êtes nombreux sur la même portion de circuit. Une réussite technique isolée par rapport à l'ensemble.

3 Son

Les bruits des différents moteurs laissent clairement à désirer. Sans être exigeant et s'attarder sur le fait qu'on n'entend pas le claquement significatif lors des passages de rapports, le son du moteur en lui-même est très en dessous de la réalité.

3 Jouabilité

Tout dans l'excès. Ou bien vous choisissez de piloter avec les commandes analogiques qui sont bien trop sensibles et c'est la berézina. Ou bien vous utilisez la croix multidirectionnelle, qui elle l'est beaucoup moins. Dans les deux cas, c'est les nerfs qui en prennent un coup.

6 Durée de vie

En termes d'option et de modes de jeu, il y a de quoi faire, mais cela va surtout dépendre de votre capacité à rester calme face à une jouabilité assez approximative. Le mode Easy est trop facile, le mode Hard trop dur, et les deux du milieu sans intérêt.

En Conclusion

Ce n'est pas encore pour cette fois que les amateurs de PlayStation 2 et de jeu de Formule 1 vont avoir droit à un beau et grand mariage. La technique de Formula 2001 est bien en dessous de ce qu'on pouvait espérer. De plus, les excuses ne sont pas les bienvenues parce que sur PC, le même titre est une grande réussite. Va comprendre... 4Mo de mémoire vidéo ?

5/10

TESTS PLAY 2

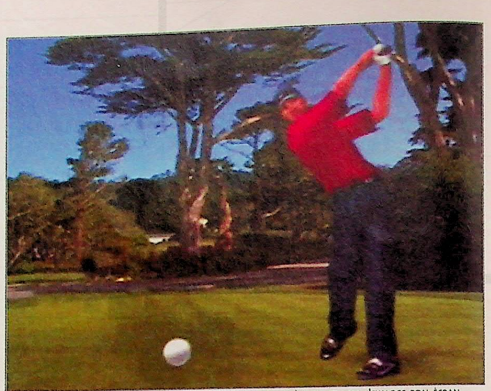
Tiger Woods 2001

Tiger Woods 2001

Suis-je sado-masochiste ? Pourquoi me suis-je donc attribué un jeu Electronic Arts, en sachant pertinemment qu'il me décevrait. Peut-être parce que le golf est un sport amusant lorsqu'il est adapté sous forme de jeu. Peut-être parce que j'ai toujours pris un malin plaisir à mettre des albatros en pleine tête de mon copain Bastide. Donc, me voilà préparé à prendre Tiger Woods en main et lui faire gagner encore plus d'argent. Il n'y a pas de raison, son compte n'est pas encore assez rempli à mes yeux...

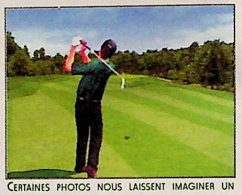
Non, ce n'est pas flou du tout, vous devez juste changer de lunettes.

Editeur :	Electronic Arts
Concepteur :	EA Sports
Type :	Golf
Nb de joueurs :	1 à 2
Sortie prévue :	dispo



Dans le langage de Tiger, cela veut dire : arrête de jouer à mon jeu ou j'explose ton écran.

La visibilité n'est pas terrible, appuyez sur Rond pour arranger ça.



Certaines photos nous laissent imaginer un jeu aux graphismes splendides. Dommage que ce ne soit pas le cas.

Tigre des bois

Quel nom à dormir dehors, mais quelle classe. On ne pourra lui reprocher d'être le petit génie du golf comme le fut Sampras au tennis à une certaine époque. Il se sort des pires situations avec une aisance totale, dépose la balle de golf où bon lui semble, c'est le champion du monde. Bref, après Thierry Henry et bien d'autres stars, EA Sports s'offre la licence de ce jeune Américain. Ils savent toujours choisir les meilleurs, dommage que les programmeurs ne suivent pas. Vous l'aurez bien compris, cet éditeur pourrait même choisir Dieu sur la jaquette que cela ne changerait en rien la qualité du titre. Ce dernier n'est pas une daube, mais se trouve à des kilomètres d'un Minna no Golf (Everybody's Golf) sur PlayStation. Et vu que le troisième chapitre débarque cet été au Japon, je ne vois franchement pas pourquoi acheter Tiger Woods. Peut-être parce que la puce n'est toujours pas disponible et que vous avez eu la stupidité de vous acheter une console pal. Personne ne m'écoute à ce que je vois !

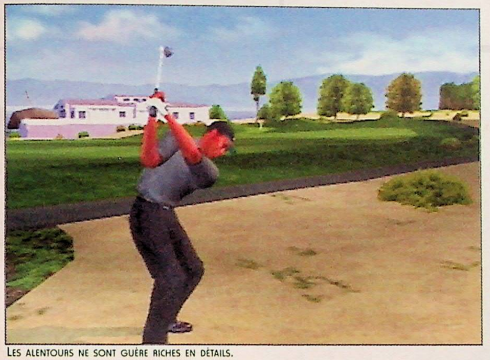
Globalement

Les différents golfeurs sont bien modélisés, c'est le point positif du jeu. En revanche, les décors sont bourrés de bugs et ne présentent aucun symptôme 128 bitiens. Vous aurez plusieurs modes au choix, mais peu présentent un intérêt. Ensuite, la plupart des boutons du Dual Shock sont utilisés. Mais le pire, c'est pour viser. Vous devez baisser le stick droit ou gauche pour que la barre bouge, et le relever d'un coup sec pour que votre protagoniste dégomme la balle du tee. Pire, votre golfeur est un dieu. Dès que la balle est en l'air, il peut la faire changer de direction en appuyant sur gauche ou droite. À ce moment-là, il hurle et la trajectoire dévie d'elle-même. Qu'ils sont forts ces Américains. L'animation n'est pas trop mauvaise - il faut bien lui trouver quelques points positifs, ou Electronic Arts va se faire un plaisir de nous appeler ! De toutes façons, ils n'ont pas pris la peine de nous envoyer une version test de NBA Street, donc... Bref, comme jeu de golf, nous avons vu mille fois mieux sur les autres supports, alors ne vous encombrez pas d'un titre aussi mitigé et attendez tranquillement que les programmeurs se réveillent et se mettent enfin à travailler. Ça leur fera les pieds.

Kyo

Si près du but, ce serait dommage de peter les plombs.

Ça ne donne pas envie d'aller au bord de la mer !



Les alentours ne sont guère riches en détails.

Mesdames, il est riche, il est jeune et a un petit cul. Que demande le peuple ? Que je parle du jeu ?

Tiger n'a rien d'autre à faire que de jongler avec une balle de golf. Le pauvre, le jeu doit vraiment être chiant.

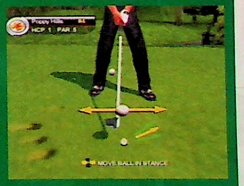
L'avis de Titia

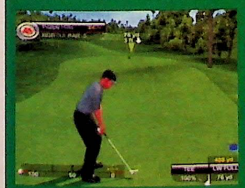
Oooh le joli jeu de golf. Oui, j'aime aussi beaucoup le golf. D'ailleurs, ça me rappelle ce jour où j'ai remporté le grand tournoi international en enchaînant un 33 trous en 1 heure alors que je venais deux minutes auparavant de faire un 56 yards en deux coups et que je m'étais sortie d'un bunker en visant le green qui...

5/10

Bah oui, c'est du golf

Voilà pourquoi ces deux pages ne sont que peu intéressantes et que la plupart des photos se ressemblent. Mais les fans sont nombreux et attendent de connaître toutes les possibilités offertes par le dernier EA. Donc, voici différents angles de vue et des effets pour mieux repérer la taille du green.





5 Graphismes

Très inégaux : en dehors des golfeurs, les décors sont moyens.

Animation 7

Réussie, mais on peut faire beaucoup mieux.

4 Son

On s'en passerait volontiers, surtout durant l'intro complètement ratée du jeu.

Jouabilité 6

Vous vous ferez sans doute rapidement au maniement du stick analogique, je trouve ça complètement bidon.

8 Durée de vie

Les jeux de golf ont une bonne durée de vie. Encore faudrait-il que vous accrochiez à ce dernier.

En Conclusion

EA Sports signe un nouveau raté sur PlayStation 2. Il serait temps que la firme retrouve sa place comme sur 16 et 32 bits. Pour le moment, ce n'est pas le cas.

5 / 10

TESTS

TESTS Play2

Bloody Roar 3

Bloody Roar 3

Dieu sait si ce nouvel épisode de Bloody Roar était attendu par tous les fanatiques de combats bien violents ! Pourtant, votre première partie risque fort de vous dérouter, surtout si vous avez déjà eu l'occasion de jouer à des titres aussi fabuleux que Soul Calibur et Dead or Alive 2. Ah, je vous vois faire les gros yeux, cherchant à comprendre le pourquoi de cette retenue ! Je vous rassure donc tout de suite, Bloody Roar 3 est un excellent titre...

Au départ, vous aurez le choix entre 12 personnages.

Editeur :	Virgin interactive
Concepteur :	Hudson Soft
Type :	beat'em up
Nb de joueurs :	1 à 2
Sortie prévue :	dispo euro

Hum... technique un peu étrange, non ?

Je vous avoue que j'ai toujours aimé les Bloody Roar. Pourquoi ? Certainement pour son petit côté bourrin et pour ses personnages capables de se transformer en créatures hideuses à la violence exacerbée. De par sa prise en main impeccable et ses combats ultrarapides, le premier du nom avait su se faire une place dans le cercle très fermé des meilleurs jeux de baston 3D de la planète. Il devrait en être de même pour ce nouvel épisode débarquant encore une fois sur une bécane de Sony. De toute façon, Hudson Soft n'avait pas le droit de le rater puisque, à part de nouveaux épisodes de Bomberman, l'éditeur nippon ne semble bon qu'à ça. Dire que Hudson Soft fut le co-créateur de la PC Engine aux côtés de Nec, dire qu'on leur doit des séries de jeux aussi fabuleuses que les PC Kid, les Gunhed (Super Star Soldier, Soldier Blade...) ou les Thunder (Gate of Thunder, Lords of Thunder)... Parfois, je me dis que certains éditeurs gâchent leur talent. Heureusement, en créant la franchise Bloody Roar sur PlayStation, ils ont su combler les attentes des fanatiques de baston 3D. Sachez-le, Bloody Roar 3 est une pure bombe, un véritable concentré de plaisir qui fera frétiller vos petits doigts et qui secouera efficacement vos zygomatiques.

Aïe, ça sent la projection douloureuse !

Quoi de neuf ?

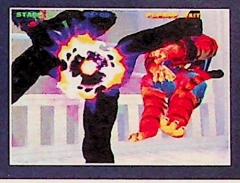
L'introduction est tout aussi sommaire que dans les précédents épisodes. Décidément, Hudson ne s'embarrasse pas de fioritures. Pas grave, comme ça, on peut se concentrer sur la baston, uniquement la baston ! Après avoir choisi son personnage parmi la douzaine accessible au départ, on est paré. Malheureusement, c'est là que le premier point faible fait son apparition. En effet, les temps de chargement entre chaque combat sont énervants au possible. Après cette longue attente, le combat peut enfin démarrer. Et là, c'est l'éclate totale ! Comme auparavant, les coups giclent à une vitesse rare et on ne sait parfois plus trop où donner de la tête. Mais c'est ce qui fait la force de ce titre par rapport à de sérieux concurrents comme Tekken Tag Tournament ou Dead Or Alive 2 sur PlayStation 2. Comme d'habitude, vous pourrez réaliser des combos dévastateurs en appuyant à répétition sur tel ou tel bouton et en indiquant différentes directions. Mais dans le genre, le plus impressionnant demeure les furies (voir thème plus loin). Au-delà de toutes ses qualités, Bloody Roar 3 ne propose que peu de nouveautés. On trouve un nouveau personnage (le puissant Sion !), quelques nouveaux coups, de nouveaux décors que l'on peut toujours faire exploser pour projeter son adversaire en dehors du ring... Bref, pas grand-chose à se mettre sous la dent. Et c'est sans doute le plus gros reproche que l'on puisse faire à ce titre très fun. On en viendrait presque à se dire que Bloody Roar 2 sous Bleem ! ferait presque aussi bien (tout du moins en termes de jouabilité, d'intérêt et de fun).

En résumé, si vous cherchez un jeu de baston en 3D de qualité sur PlayStation 2, n'hésitez pas, c'est du tout bon !

Neo Alex (qui adore le Bleem !)

Le P'tit nouveau

Son et le seul réel nouveau personnage de ce Bloody Roar 3, mais il dégage un maximum (ouah, t'as vu, il parle chébran l'Neo !). Visuellement, il a la classe du personnage de Devil May Cry. Cet être mystérieux (dans le cas de notre ami Jay, vous pouvez remplacer cet adjectif par : «charismatique et tortueux») cache une puissance fabuleuse. Il peut revêtir une sorte d'armure de combat qui le rend alors quasiment invincible. N'hésitez pas à l'essayer, vous l'adopterez rapidement !



Y'a d'la furie dans l'air !

C'était déjà le point fort des précédents volets, et celui-ci ne déroge pas à la règle ! Les furies sont toujours présentes, et elles en mettent toujours autant plein la vue. J'ai par contre l'impression qu'elles enlèvent un peu moins d'énergie à l'adversaire qu'auparavant, ce qui n'est pas un mal. Elles ne sont pas bien compliquées à réaliser, puisqu'il suffira d'utiliser les boutons Triangle et Rond simultanément. Cela provoquera une furie si dévastatrice que tout l'écran s'en trouvera illuminé comme au 14 juillet !

L'avis de Kyo

Le dernier Hudson n'est pas une daube, loin de moi cette pensée. Mais son manque de finesse et le peu de nouveaux coups par perso face au dernier chapitre en font un titre sans saveur. La présence de Sion est préférable tant ce perso possède pas mal de charisme. Alors oui, vous vous amuserez le temps d'une soirée, mais non, il est loin de battre un DOA2 qui n'est déjà pas une référence en soi.

7,5/10

Bloody Roar porte bien son nom !

Un coup magnifique !

Voilà à peu de choses près à quoi se résume l'intro.

8 Graphismes

S'ils ne sont pas aussi détaillés que dans Soul Calibur ou Dead Or Alive 2, ils s'avèrent riches en effets visuels de toutes sortes. Normal, la PlayStation 2 est une experte dans ce domaine. Vous allez en prendre plein les mirettes !

8 Animation

Encore une fois, et c'est indéniable, cette dernière est moins détaillée que dans les titres phares de Namco et Tecmo. Néanmoins, elle est extrêmement rapide, ce qui n'est déjà pas un mal. Les bugs d'affichage sont peu nombreux et tout bouge bien.

6 Son

Comme dans les deux premiers épisodes, la musique est tonitruante, mais pas inoubliable. On aurait préféré des partitions plus inspirées et mieux adaptées aux différents personnages de Bloody Roar 3, mais bon... Côté bruitages, c'est plutôt bon, ça pète dans tous les sens avec un punch que ne renierait pas Jean-Claude Van Damme dans ses films.

8 Jouabilité

Les vieux fans du premier et du second épisodes n'auront aucun mal à retrouver leurs marques, et ceci malgré l'apparition de quelques nouveaux mouvements et coups. Pour les p'tits nouveaux, ça viendra vite ! Les combinaisons de coups sont très instinctives. Mais gare, si le jeu a l'air un peu bourrin par rapport à ses concurrents, il faudra s'entraîner sévère pour vaincre des pros de la série.

7 Durée de vie

Le mode Arcade sera vite torché, ainsi que le mode Survival. En fait, seul le mode Vs. vous permettra d'assouvir vos envies bestiales de combats violents et spectaculaires. À vous de jouer !

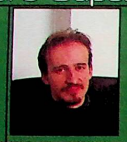
En Conclusion

Ce Bloody Roar 3 ne trahit pas la série, au contraire. Inférieur à Soul Calibur et Dead Or Alive 2, il n'en demeure pas moins le second meilleur jeu de baston de la PlayStation 2. Un achat qui peut sembler très intéressant pour les grandes vacances.

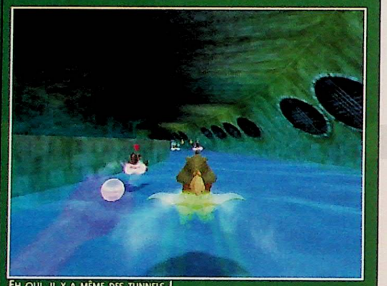
8/10

TESTS PLAY2

Star Wars Super Bombad Racing



Eh hop, encore un nouveau jeu basé sur la licence ultra juteuse de Star Wars ! À croire que chaque console y aura droit ! L'invasion n'est d'ailleurs pas près d'être enrayée, surtout au moment où l'Épisode II ne devrait pas tarder à faire parler de lui. Ainsi, la PlayStation 2, après avoir accueilli StarFighter, un shoot'em up plutôt réussi, se voit aujourd'hui dotée d'un jeu de courses pas comme les autres...



Eh oui, il y a même des tunnels !

Mais, n'est-ce pas le puits de Saablac ?

Editeur :	UBI Soft
Concepteur :	Lucas learning
Type :	courses à la Mario Kart
Nb de joueurs :	1 à 4
Sortie prévue :	dispo (Euro)

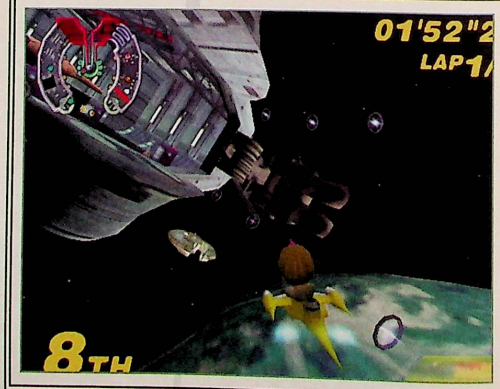
Des graphismes superbes et colorés.

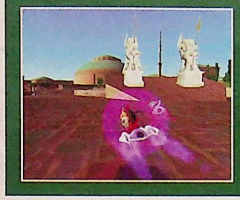
Avant même la sortie de Star Wars Racer II sur PlayStation 2, LucasArts semble bien décidé à offrir un bon jeu de courses basé sur l'univers de la nouvelle trilogie aux fanatiques de Sony. Malheureusement, même les meilleures intentions du monde ne suffisent pas toujours à sauver un bateau du naufrage (désolé, mais j'adore les vieilles expressions !). Déjà, vouloir copier l'un des plus grands jeux de courses multi-joueurs n'était pas une excellente idée. Peu d'éditeurs ont réussi l'exploit de s'en approcher. En fait, je dirais même que seuls les Naughty Dogs avec Crash team Racing peuvent se vanter de l'avoir réalisé.

Un univers d'une grande richesse

Au départ, pourtant, tout semble bien parti. Ainsi, vous avez la possibilité de jouer les apprentis-pilotes avec un nombre conséquent de héros tirés de l'Épisode I. Rien que cette possibilité permettra certainement à Super Bombad Racing de connaître un nombre de ventes record aux États-Unis. Et il faut bien dire que tous ces persos ont fière allure avec leur taille SD, ils sont «mimis à croquer !» (dixit notre chère Laëtitia). Ils disposent de petits vaisseaux, podracers ou landspeeders tirés directement des quatre films de la saga. De quoi faire frissonner de plaisir les fans. Ces bolides futuristes, volant plus qu'ils ne roulent, évolueront dans des décors d'une grande beauté, utilisant ainsi à merveille les prédispositions naturelles de la PlayStation 2 pour les somptueux effets de lumière. Croyez-moi, c'est beau ! Les puristes ne manqueront d'ailleurs pas de reconnaître certains lieux traversés lors de ces courses folles. C'est d'ailleurs cette impression d'évoluer dans un univers que nous connaissons parfaitement qui nous

Un bel exemple du mode Multi-joueurs.





Des armes rigolotes

Si les armes de base ne font que se calquer sur d'autres jeux du même genre, Super Bombad Racing dispose tout de même d'une petite innovation : l'utilisation de la Force. Cette énergie mystique (et qui nous entoure) peut être utilisée avec certains personnages comme Yoda. Malheureusement, son utilisation demeure classique. Entre ce pouvoir de Jedi et la banane du plombier, il n'y a aucune différence au résultat final. Alors, à quoi ça sert que Lucas il se décarcasse ?

poussé en premier lieu à jouer à Super Bombad Racing. Mais, comme on l'apprend si bien lorsqu'on est jeune, il ne faut pas se fier aux apparences !

L'art de faire du pognon

Derrière les bouilles sympathiques des personnages de ce jeu se cache un titre sans réelle saveur, un vulgaire clone du grand Mario Kart. Pourtant, vous aurez la possibilité de parcourir une dizaine de pistes très variées à une vitesse folle. En fait, on ne peut pas dire que Super Bombad Racing n'attire pas le regard du joueur, mais c'est un peu comme la beauté du diable. Les armes que vous pourrez utiliser lors des compétitions ne sont pas très originales, et n'atteignent pas l'humour de celle d'un Diddy Kong Racing ou d'un Crash Team Racing. Et même si l'on trouve un mode Multi-joueurs permettant à quatre pilotes de s'affronter via un écran splitté, la sauce ne prend pas. Je dirais même qu'elle tourne ! Dommage, pouvoir s'affronter dans quatre arènes différentes aurait pu se révéler très amusant, provoquant de nombreux duels fratricides ou des alliances forcées. Mais la prise en main est laborieuse, le gameplay trop basique et l'intérêt un peu «fade», si l'on tient compte de la concurrence. Au final, je n'hésiterai pas à dire que Star Wars Super Bombad Racing n'intéressera que les indécrottables, ceux qui vouent un culte aussi étrange que malsain au Dieu Lucas. Lui voue un culte certain au Dieu Dollars. À chacun ses péchés !

Neo Alex (qui n'aime pas trop le merchandising)

Que voilà une planète étrange... !

Oh, du brouillard, comme sur Nintendo 64 !

L'avis de Titia

Un bon petit kart, ni plus ni moins : le fun est bien présent, mais vous n'y trouverez rien d'équivalent à un Mario Kart. Sinon, quoi d'autre ? Le soleil est dans le ciel et les crottes de chiens sur le trottoir... Tout va bien...

7/10

7,5 Graphismes

C'est vraiment très beau ! Non, je n'exagère pas, les détails sont réellement nombreux, et pouvoir retrouver tous les personnages de Star Wars en version SD ne manquera pas d'en faire rire plus d'un. Les décors sont variés et savront vraiment vous donner l'impression d'évoluer sur une multitude de planètes différentes.

7,5 Animation

Pas de souci de ce côté-là, on retrouve la même impression de vitesse que dans Star Wars Racer, ce qui est déjà un gage de qualité en soi. Les bugs d'affichage ne sont pas trop nombreux et l'on aimerait bien que tous les jeux de courses prennent modèle sur celui-ci.

7,5 Son

Les musiques de Star Wars transcendent littéralement ce jeu, lui apportant une dimension épique. Les bruitages sont plus quelconques, mais l'ensemble demeure attrayant pour le fan de cette formidable saga.

7 Jouabilité

LucasArts n'a jamais produit de jeux parfaits jusqu'à présent. Seul le Star Wars Racer de la Dreamcast avait su, dans ce domaine, donner satisfaction aux joueurs. Cette fois encore, pas de miracle, la prise en main n'atteint pas celle de ténors du genre comme Mario Kart 64 ou Crash Team Racing. Néanmoins, la difficulté étant très progressive, vous devriez prendre un certain plaisir.

7,5 Durée de vie

Pas mal de véhicules, beaucoup de circuits et quelques modes de jeu sympathiques, vous en aurez pour votre argent. C'est du bon travail !

En Conclusion

On est loin de Star Wars Racer (je sais, je n'arrête pas de le citer, mais c'est une référence), et ça se voit dès les premières minutes de jeu. Heureusement, les personnages sont mignons et les courses suffisamment nombreuses pour justifier son achat si vous aimez l'univers développé par George Lucas.

7,5/10

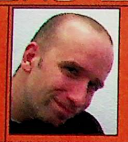
De vrais héros !

C'est bien là le seul véritable attrait de ce jeu s'adressant avant tout aux plus jeunes : la possibilité d'incarner de grands personnages du petit monde de Star Wars. De Yoda à Anakin, en passant par Darth Maul et Sebulba, vous ne tarderez pas à tous les reconnaître et à vous trouver un perso favori. Chacun dispose d'un vaisseau personnalisé qui se pilote avec une inertie se rapprochant un peu de celle des courses en avion de Diddy Kong Racing. Bon courage !

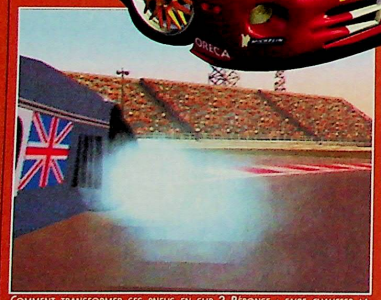
TESTS PLAY2

le Mans 24 heures

Le Mans 24 heures

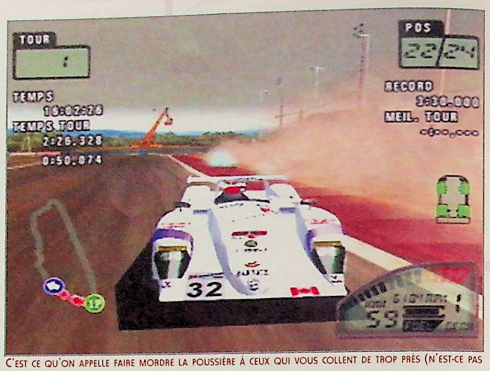


Décidément, au fur et à mesure que Le Mans 24 heures connaît le bonheur de conversion sur de nouveaux supports, le résultat n'est jamais celui auquel on s'attendait. D'une adaptation sur PC vraiment décevante, on passait à une conversion sur Dreamcast plus que réussie. Il ne manquait plus que la PlayStation 2 ne remette le couvert et ajoute à son catalogue Le Mans pour que la fête soit totale. C'est aujourd'hui chose faite, mais ceux qui ont déjà eu l'occasion de voir tourner le titre sur la Dream vont être bien difficiles à convaincre, et à juste titre !, de l'à-propos de cette conversion sur la console de Sony...



COMMENT TRANSFORMER SES PNEUS EN SLIP ? RÉPONSE : FAIRE CHAUFFER LA GOMME COMME UN SALOPARD

Editeur :	Infogrames
Concepteur :	Infogrames
Type :	courses automobiles
Nb de joueurs :	1 à 2
Sortie prévue :	dispo



C'EST CE QU'ON APPELLE FAIRE MORDRE LA POUSSIÈRE À CEUX QUI VOUS COLLENT DE TROP PRÈS (N'EST-CE PAS FONZIE ?)

Le Mans 24 heures n'est pas seulement une course sur le seul et unique circuit de légende, il regroupe d'autres parcours et d'autres challenges tout aussi palpitants. La prétention d'Infogrames n'a pas été de rajouter ici ou là un ou deux éléments pour séduire les joueurs que l'endurance rebute singulièrement. Ce sont vraiment des éléments à part entière qui viennent se greffer au nerf du titre et en font toute la saveur. Avec un total de 12 circuits réels qui ont fait la légende de pilotes à la renommée internationale, les accros de ce type de softs retrouveront avec plaisir des tracés qu'ils connaissent bien. Pour arsouiller sur ces revêtements, vous avez la possibilité de choisir votre véhicule parmi 70 prototypes ou GTS. Les modes disponibles ne sont pas en reste, avec de nombreuses options de course, la plus complète étant bien entendu la possibilité de disputer une course de 24 heures en temps réel. Il est aussi possible de s'engager dans la course avec une option qui accélère le temps et transforme les 24 heures en dix minutes. Des modes plus classiques comme le Quick Race, Multi-joueurs et Contre-la-montre viennent compléter les options. Mais si le cœur du titre est à peu

MÊME L'OMBRE EST CALCULÉE EN FONCTION DE L'EMPLACEMENT DU SOLEIL (LOGIQUE, MAIS PAS TOUJOURS ÉVIDENT DANS LA PLUPART DES SOFTS).

de choses près le même que celui proposé sur la Dreamcast, il n'en demeure pas moins que d'un point de vue technique, il est bien en dessous. Déjà, la modélisation des véhicules n'est plus aussi rigoureuse que sur Dream : le bolide manque de détails et les ralentis proposés sont impitoyables. En effet, le bolide a plus tendance à flotter sur le goudron qu'à vraiment être déposé dessus, et certains effets de transparence sont même visibles sur la voiture. Les circuits semblent avoir été un peu plus travaillés et la profondeur de champ reste exceptionnelle, même si un léger clipping revient régulière-

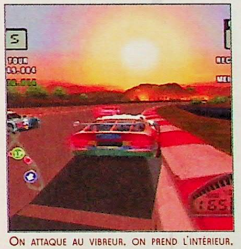
LE CRÉPUSCULE EST L'OCCASION DE VÉRIFIER SI LES EFFETS DE LUMIÈRE SONT TOUJOURS AUSSI EFFICACES.

MÊME PLAISIR ? PAS SI SÛR...

LE MODE DEUX JOUEURS DE LE MANS 24 HEURES ÉTAIT DÉJÀ UNE RÉUSSITE SUR DREAMCAST, ET IL NE DÉMÉRITE PAS SUR LA PLAY 2. MÊME SI, COMME ON L'A DÉJÀ DIT AUPARAVANT, LA MODÉLISATION ET LES TEXTURES GÉNÉRALES ONT MOINS DE PÊCHE SUR LA CONSOLE DE SONY, IL N'EN DEMEURE PAS MOINS QUE LE MODE RESTE TRÈS FUN. VOUS POUVEZ AFFRONTER UN AUTRE JOUEUR ET DEUX AUTRES CONCURRENTS SUR LES CIRCUITS DE VOTRE CHOIX. MAIS ENCORE UNE FOIS, C'EST LA DÉCEPTION QUI NOUS GAGNE LORSQU'ON CHERCHE DÉSESPÉRÉMENT À JOUER À QUATRE. SUR DREAM, C'ÉTAIT POSSIBLE ; SUR LA PLAY 2, ÇA NE L'EST PLUS. C'EST D'AUTANT PLUS INEXCUSABLE QUE SI LE RESTE DU TITRE AVAIT ÉTÉ AMÉLIORÉ, ON SE SERAIT FAIT UNE RAISON, MAIS VU QUE C'EST L'INVERSE QUI SE PASSE, ON TIRE QUAND MÊME UN PEU LA TRONCHE.

ment sur certains passages. Le rendu de l'ensemble est en dessous de ce que proposait la Dream ; les couleurs et les effets de lumière sont de moins bonne qualité et confirment un peu plus la technique défaillante de l'adaptation sur Play 2. Au niveau de l'animation, le jeu reste très rapide, sans qu'aucun ralentissement disgracieux ne vienne perturber la course, et ce quel que soit le nombre de concurrents affichés en même temps sur l'écran (on souffle un peu). Mais la gestion en temps réel des conditions atmosphériques et la transition entre le jour et la nuit, la nuit et le jour, n'ont plus la même teneur. La transition se fait trop brusquement et n'a pas cet aspect naturel auquel on avait droit sur la petite boîte blanche. Le comportement des bolides est toujours le même, il oscille entre l'arcade et la simulation, et rend le jeu accessible à tous les joueurs. Cette nouvelle adaptation sur Play 2 n'apporte rien par rapport à la version Dreamcast qui nous avait enchantés. Plus ennuyeux sur certains aspects, il baisse même de niveau. C'est dommage, d'autant plus que la Dreamcast n'avait pas vraiment de concurrence dans le domaine, et Le Mans 24 heures était la référence. Il ne faut pas oublier qu'en ce qui concerne la Play 2, il y a GT3, et que le titre d'Infogrames ne tient pas la distance face au titre phare de Sony. Seuls les fans absolus de la course mythique qui ne possède que la Play 2 pourront se laisser tenter sans être déçus.

El Tuco



ON ATTAQUE AU VIBREUR. ON PREND L'INTÉRIEUR, LA COURSE QUOI.

L'avis de Neo Alex

Je ne pouvais que me réjouir à l'idée de voir débarquer sur PlayStation 2 mon jeu de courses préféré sur Dreamcast. Malheureusement, comme on pouvait le craindre, les programmeurs qui se sont occupés de cette conversion ne se sont pas foulés. Résultat, les caisses sont moins bien modélisées et des options manquent à l'appel. Dommage ! Mais que cela ne vous empêche pas de jeter un œil attentif sur cette très bonne simulation de course, qui a au moins le mérite d'être disponible dans le commerce avant un certain Gran Turismo 3 A-SPEC...

7,5/10

LES FREINS CHAUFFÉS AU ROUGE, INCANDESCENTS PARCE QUE BEAUCOUP SOLLICITÉS, UNE BIEN BELLE IMAGE

3,5 Graphismes

C'est la désillusion ! On attendait mieux de la part de la console nouvelle génération de Sony. La modélisation des bolides et des circuits a perdu en impact visuel. Et vu que GT3 est bientôt là, le fossé va vite se transformer en Grand Canyon.

7 Animation

Rien à dire, l'ensemble est toujours aussi fluide et les sensations de vitesse sont là sans que de disgracieux ralentissements ne viennent gâcher la fête.

6 Son

Les bruits de certains moteurs sont plutôt réussis, et dans l'ensemble ils sont passables. Un peu plus de crissements de pneus et de bon vieux bruits de tôle qui se froisse auraient été les bienvenus. La musique est une compil' de supermarché, et n'a strictement aucun intérêt

6,5 Jouabilité

Aucun problème, la prise en main est rapide, mi-simulation, mi-arcade. Les fans devraient se rejoindre unanimement pour reconnaître que c'est une réussite.

15 Durée de vie

Si la technique en baisse par rapport à la version Dreamcast ne vous rebute pas, vous allez pouvoir jouer 24 heures non-stop si vous le désirez. Et si le circuit du Mans vous ennuie, sachez que d'autres sont présents et procurent un indéniable plaisir. Mais hélas, plus possible de jouer à quatre.

En Conclusion

Un titre en perte de vitesse à cause d'une conversion sur la Play 2 qui ne fait pas honneur à la console. Entre la version Play 2 et la version Dream, il n'y a pas photo, c'est la Dream qui l'emporte.

7/10

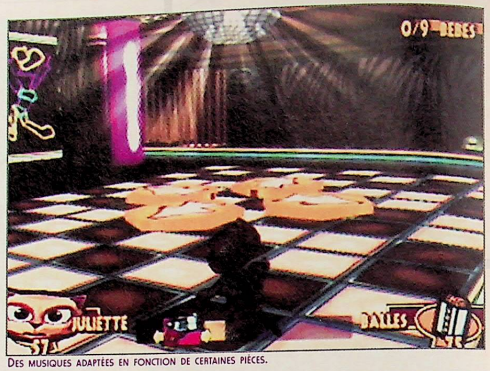
TESTS PLAY2

Fur Fighters

Puisque à la rédac', on m'a officiellement désignée volontaire pour devenir l'ambassadrice de toutes les petites bébêtes du monde vidéo-ludique, il m'a semblé de circonstance d'ouvrir un refuge pour les y accueillir. Ce mois-ci donc, en nouveautés, nos pensionnaires à adopter sont les Fur Fighters. Pour vous donner un aperçu du truc, imaginez un Baby (vous savez, ces petits bébés animaux en plastique, avec leur couche-culotte qui vire au bleu ou au rose sous l'eau froide en fonction de leur sexe). Imaginez un Baby donc, avec des poils, un flingue et l'écume qui mousse au coin de lèvres retroussées. Évidemment, ils ne sont pas tendres les Fur Fighters, mais ils ont aussi leurs qualités (sinon, j'ai un petit kangourou prénommé Kao, ou encore un vieux canard, Donald, ou enfin une brave femelle de 22 ans appelée Kyo)...

Des batailles serrées...

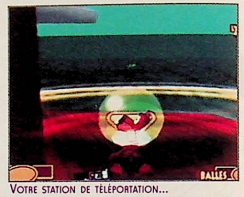
Editeur :	Acclaim
Concepteur :	Bizarre Creations
Type :	aventure
Nb de joueurs :	1 à 2
Sortie prévue :	bientôt



Des musiques adaptées en fonction de certaines pièces.

L'esprit rebelle mais le cœur vaillant, les Fur Fighters aiment zigouiller, dessouder, décalquer, mais plus que tout, les Fur Fighters aiment passer leur temps sous les cocotiers à ne rien glander (et aussi à jouer au baby-foot). Il y a quelques années de cela (souvenez-vous, sur Dream), ces Babies poilus surentraînés façon Légion étrangère, plus forts que Walker Texas Ranger et Hooker réunis (mais moins branleurs que mon flic de meilleur ami Didou, ouhou Didou !), avaient coffré l'infâme Viggo (rien à voir avec la pomme de terre). Depuis, peinards, les doigts de pieds en éventail au soleil, les machins nous avaient même fait des petits. Pas malin, puisque maintenant que la vilaine chips est revenue, c'est aux mioches qu'elle s'en prend, et il va falloir bouger tous ces petits derrières poilus si vous voulez les retrouver. Les voilà donc sur le pied de guerre, parés pour l'aventure. Ici, rien qui ne ressemble à de la plate-forme : vos missions sont diverses et dénotent bien une évolution du scénario. Le principe en vigueur est simple : il vous faut progresser au gré de décors en 3D en collectant les items présents (boîtes de Canigou pour restaurer votre vie, munitions...), en annihilant vos ennemis et en suivant simplement votre objectif. Pour ce faire, un éventail d'armes en tout genre (du lance-flammes à la vache volante) sera mis progressivement à votre disposition, et vous pourrez griller à souhait la fourrure de vos ennemis. Avec un système de visée bien pratique mais sans lockage, vous devrez apprendre à vous la jouer tactique si vous ne voulez pas tomber dans une embuscade. Se cacher pour canarder de loin reste encore la meilleure solution, mais attention, les munitions laissées par vos adversaires achevés disparaissent bien vite de l'écran. Pour accéder aux moindres recoins des niveaux, plusieurs stations de téléportation vous proposeront de prendre les commandes de l'un des autres membres de l'équipe. Vous bénéficierez ainsi de ses qualités et compétences propres, comme le fait de savoir nager sans oxygène pour l'espèce d'otarie bizarre. En somme, l'aventure se veut prenante, en dépit d'un design des persos si ce n'est particulier, tout du moins pas très beau, et de couleurs criardes. La raison de ce succès ? Une ambiance bien rythmée, une action bien dosée, un humour omniprésent, des musiques et des bruitages déjantés. Si le principe n'a en soi, aujourd'hui, rien de bien original, Fur Fighters se révèle néanmoins un bon achat, à condition qu'on ne l'adresse en aucune façon aux moins de dix ans. La maniabilité nécessitant un réel temps d'adaptation, il y a fort à parier que certains se décourageront avant d'avoir pu terminer le premier niveau. À ce stade, on s'habitue à tout et vous trouverez certainement après coup que les commandes répondent plus précisément à vos demandes. Pour parler plus techniquement enfin, il n'est rien qui ne vous donnera à première vue le moindre «sourcillement» d'étonnement, puisque à voir le design tout anguleux de vos boules de poils, il n'y a vraiment pas de quoi prétendre à la révolution. Et pourtant, ce style voulu s'agrémente de décors relativement soignés, qui ne souffriront dans l'affaire que de quelques bugs de superpositions des éléments. En résumé, ce n'est pas si laid que ça, loin de là... Que nous reste-t-il donc ? Des petites bêtes marrantes, un délire qui vous plonge bien dans l'aventure : un bon petit jeu sans trop de prétention pour se changer les idées.

Titia



Votre station de téléportation...

Le paradis des Fur Fighters.

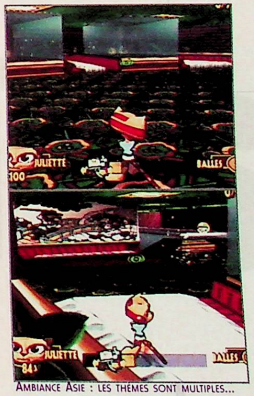
LES FOURRURES TEIGNEUSES

C'est ainsi que nous pourrions les renommer, nos Fur Fighters enragés. Du chat au chien en passant par des spécimens bien plus bizarres, chacun d'entre eux a tout d'abord ses occupations (se mettre du vernis à griffes, roupiller...) et puis ses qualités, qui vous permettront de progresser plus en avant dans l'aventure. Vous n'aurez pas à choisir : le téléporteur vous obligera de toute façon à prendre les commandes de l'un ou de l'autre à un moment ou un autre de votre progression.

L'air intelligent, le regard brillant : c'est bien Neo Alex et Tuco...

Plusieurs Fur Fighters pour venir à bout de toutes les situations.

Impacts de balles sur les vitres...



Ambiance Asie : les thèmes sont multiples...

7 Graphismes

Des bébêtes bizarres et des couleurs criardes, mais une certaine harmonie dans les décors : enlevez un peu de contraste à votre téléviseur, et vous devriez trouver l'aspect le plus agréable du jeu.

07 Animation

Rien à signaler de particulier, si ce n'est ces bugs fréquents qui font que votre héros a soudain le pouvoir de traverser certaines formes solides du décor.

09 Son

C'est le point fort de ce titre. Les thèmes musicaux sont très variés et parfaitement adoptés au genre humoristique du jeu. La bande-son est elle aussi de circonstance, avec des petits bruitages qui valent vraiment le détour.

06 Jouabilité

Fur Fighters demande un temps d'adaptation considérable pour ceux qui ne sont pas des accros du pad. Néanmoins, son système marginal se révèle très plaisant par la suite.

07 Durée de vie

J'ignore combien d'heures de jeu vous attendent. Néanmoins, sa difficulté bien dosée devrait entrer en ligne de compte.

En Conclusion

Ce petit Fur Fighters sympathique devrait vous mettre rapidement dans l'ambiance. C'est sur son fun qu'il mise le tout pour le tout, et ça marche plutôt bien...

7/10

TESTS

TESTS PLAY 2

Crazy Taxi

Crazy Taxi

YEAH, YEAH, YEAH, YEAH, YEAH. ÉVIDEMMENT, JE M'ÉTAIS VOLONTAIREMENT RETIRÉ LE TEST DE CRAZY TAXI 2 SUR DREAM, ET IL A FALLU QUE JE TOMBE À LA DERNIÈRE MINUTE SUR LE PREMIER OPUS SUR PLAY 2. POURQUOI TANT DE HAINE... C'EST DONC SUR UN FOND DE OFFSPRING QUE JE ME RETAPE LA VILLE BONDÉE D'IMBÉCILES. J'ALLUME LA PLAY 2, DES CHANGEMENTS ? NON. JE SENS QUE MON TEST VA ÊTRE ASSEZ LONG. ALORS RESPIRONS UN BON COUP ET LANÇONS-NOUS DANS LE VIF DU SUJET.

Editeur :	Acclaim
Concepteur :	Sega
Type :	Course
Nb de joueurs :	1
Sortie prévue :	dispo

UTILISEZ LE TURBO POUR RÉUSSIR CETTE MISSION.

SOUS L'EAU, VOUS RALENTISSEZ BEAUCOUP TROP.

PLUSIEURS MINI-JEUX DANS LE MODE CRAZY BOX.

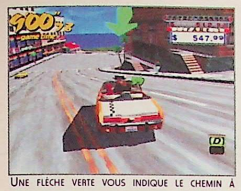
DRÔLE D'IDÉE

Yeah, yeah, yeah, yeah, yeah. Le choix de convertir un vieux jeu alors que sa suite vient tout juste de débarquer est une connerie puérile et sans intérêt. Les joueurs Play 2 se sentent à l'écart et frustrés, les autres en profitent pour cracher une fois de plus sur la console. Des fois, les voies des éditeurs sont impénétrables. Ce n'est pas plus mal ainsi. Comme je vous l'expliquais dans mon intro, il n'y a aucun changement. Je pourrais vous faire une description du logo Play 2 et du maniement au Dual Shock, car ce sont les mêmes différences. Peut-être aimeriez-vous que je décrive Crazy Taxi car il est destiné aux Sonyphiles qui n'y ont peut-être jamais joué sur Dream ? Ok, je gagnerai un peu de place...

CRAZY TAXI

Yeah, yeah, yeah, yeah, yeah. Conversion de la célèbre borne arcade. CT se veut simple, bourrin, fun et hyper maniable. On ne se prend pas la tête. On chope un client au point A et on l'amène au point B le plus rapidement possible. Ils ont le droit, si votre conduite n'est pas assez souple, de sauter de votre cab à tout moment. Hélas,

DES SAUTS GIGANTESQUES VOUS PERMETTENT D'ATTEINDRE DES ENDROITS CACHÉS. SUR CETTE PHOTO, IL N'Y A RIEN À ATTRAPER, MAIS IL FALLAIT BIEN QUE JE LA COMMENTE.



UNE FLÈCHE VERTE VOUS INDIQUE LE CHEMIN À PRENDRE.

RIEN N'A CHANGÉ, TOUT EST À LA MÊME PLACE, AU MILLIMÈTRE PRÈS. C'EST BEAU UNE CONVERSION SANS SAVEUR.

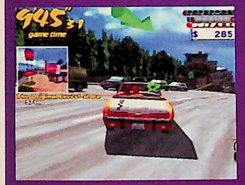
C'EST MALIN, VOUS AVEZ FAILLI TUER DES INNOCENTS EN PERCUTANT LE MÉTRO.

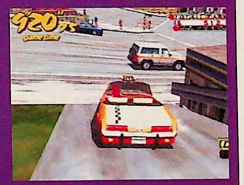
si en arcade son intérêt est bien présent, notamment grâce à la présence du volant, sur Play 2, le fun est diminué par deux. Déjà, son principe n'amuse que quelques minutes. Déposer cinq francs dans une fente est toujours plus excitant que de dépenser quatre billets pour s'ennuyer à la maison. Heureusement, les programmeurs ont pensé aux mini-jeux. Vous en aurez donc pour un bon bout de temps pour en venir à bout et exploser les différents scores. Mais entre nous, il n'y a rien de transcendant. Les bugs sont nombreux, la conduite en vue externe n'est pas évidente et je la trouve trop sensible. Les graphismes sont sympathiques. Seule la musique est irritante. Oui, car ce "Yeah, yeah, yeah, yeah, yeah" écrit à chaque début de texte n'est autre que la phrase citée au début de la chanson d'Offspring. Je n'ai rien contre eux, j'ai eu mon époque jeune ado boutonneux voulant à tout prix casser sa guitare alors qu'elle lui a coûté une fortune. Mais c'est très fatigant d'entendre toujours la même voix de Californien mal rasé. Bref, je vous conseille de couper le son assez rapidement.

Kyo

YEAH, YEAH, YEAH, YEAH, YEAH

VOILÀ TOUT CE QUE J'AI RETENU DE CRAZY TAXI. CAR, MÊME SI LES MISSIONS SUPPLÉMENTAIRES SONT SYMPAS, LE PRINCIPE DE DÉPART N'A D'INTÉRÊT QU'UNE COURTE HEURE. SINON, DE CHOISIR ENTRE QUATRE TAXIS DIFFÉRENTS, CINQ, DIX OU QUINZE MINUTES POUR BATTRE UN RECORD, TRÈS PEU POUR MOI. VOICI QUELQUES IMAGES SUPPLÉMENTAIRES DU JEU, EXCLUSIVEMENT RÉSERVÉES AUX FANS.





QUATRE CONDUCTEURS AU CHOIX, SANS PARLER DES QUELQUES VÉHICULES CACHÉS.

PAS DE LIMITES, VOUS ROULEZ OÙ BON VOUS SEMBLE.

L'avis de Tuco

On prend les mêmes et on recommence. Par rapport à version Dreamcast du premier Crazy Taxi, il n'y a strictement aucune différence. Les graphismes, l'animation, la maniabilité et les modes de jeu sont les mêmes. Alors que dire, si ce n'est que les heureux possesseurs d'une Dream n'y verront absolument aucun intérêt. Les autres pourront découvrir un jeu qui a fait les heures de gloire de la petite boîte blanche, mais qui avec le temps a pris un petit coup de vieux.

6/10

7 Graphismes

Yeah,
yeah, yeah, yeah,
yeah. C'est honnête, sans casser des briques.

Animation 7

Yeah,
yeah, yeah,
yeah, yeah. Les autres caisses bougent bien. En revanche, on oubliera le mouvement des différents habitants, assez pitoyable.

2 Son

Yeah,
yeah, yeah, yeah,
yeah. Me fatigue ce groupe de punk commercial.

Jouabilité 5

Yeah,
yeah, yeah,
yeah, yeah. Trop sensible, le taxi bouge au quart de tour, et ce n'est pas pratique dans certains mini-jeux qui demandent une précision minutieuse.

4 Durée de vie

Yeah,
yeah, yeah, yeah,
yeah. Déjà disponible depuis plusieurs jours, je remarque qu'il est trop facilement trouvable en occasion. Je n'ai rien à ajouter...

En Conclusion

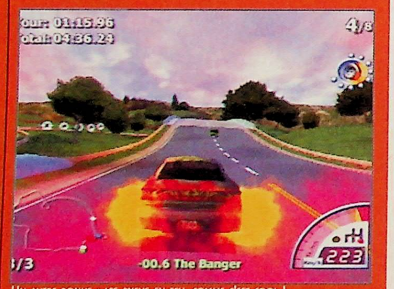
Yeah, yeah, yeah, yeah, yeah. Ce doit être fatigant de relire cet enchaînement de yeah à chaque début de texte, non ? Imaginez ce que l'on ressent en écoutant la musique du jeu une heure d'affilée... Crazy Taxi n'est franchement pas un achat indispensable.

6 / 10

TESTS PLAY 2

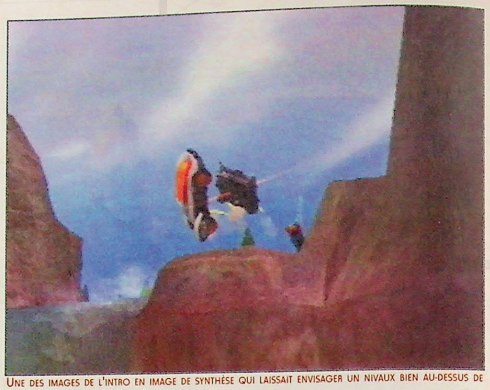
Rumble Racing

RUMBLE RACING EST UNE PREUVE SUPPLÉMENTAIRE QUE LE MONDE DES JEUX VIDÉO EST VRAIMENT À PART. LE SOFT D'ELECTRONIC ARTS EST LE PORTE-PAROLE D'UNE GÉNÉRATION DE JEUX QUE L'ON CROYAIT DÉFINITIVEMENT ÉTEINTS DANS L'ESPRIT MERCANTILE DE CERTAINS DÉVELOPPEURS. VU LE COÛT DE PRODUCTION DE PLUS EN PLUS IMPORTANT D'UN JEU, LES JOUEURS DE PLUS EN PLUS DIFFICILES ET SURTOUT LA CONCURRENCE DE PLUS EN PLUS RUDE - ET NOUS EN SOMMES QU'AUX BALBUTIEMENTS ! -, SORTIR UNE JEU PAREIL FRISE LE FANTASME INESPÉRÉ. L'ÉDITEUR S'ATTEND À SÉDUIRE UN NOMBRE IMPORTANT DE GAMERS.

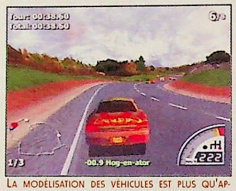


UN AUTRE BONUS : LES PNEUS EN FEU, COMME C'EST COOL !

Editeur :	Electronic Arts
Concepteur :	EA Games
Type :	Course
Nb de joueurs :	1 à 2
Sortie prévue :	dispo



UNE DES IMAGES DE L'INTRO EN IMAGE DE SYNTHÈSE QUI LAISSAIT ENVISAGER UN NIVAUX BIEN AU-DESSUS DE CE QUI VA SUIVRE



LA MODÉLISATION DES VÉHICULES EST PLUS QU'APPROXIMATIVE

L'avis de Kyo

Voyons Tuco, il est très bien ce Rumble Racing. Les graphismes sont superbes, la tenue de route est exemplaire, le bruit du moteur est réaliste, la maniabilité est unique, la durée de vie est incroyable, on ne sait plus où donner de la tête tellement on s'éclate. Bref, c'est une bonne grosse daube comme on en voit rarement.

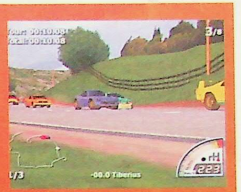
2 / 10

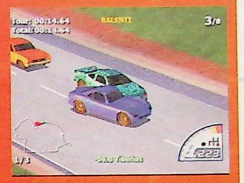
Sur le papier, Rumble Racing est assez séduisant : pas moins de 36 véhicules trafiqués fonctionnant à la nitroglycérine. Des voitures de sport aux grosses cylindrées mythiques américaines, pour finir avec d'énormes 4X4 qu'on ne voit que là-bas, le parc automobile est assez impressionnant. Sans compter qu'il y a quelques surprises à la clé dans les tout derniers niveaux. Il y a trois modes de difficulté : espoir, pro et élite, qui comme leur nom l'indique sont de plus en plus difficiles au fur et à mesure que vous remportez les épreuves. Vous pouvez aussi régler le niveau des concurrents, qui peuvent avoir une conduite dite "Normale" jusqu'à impitoyable. Les circuits sont au nombre de 15 et proposent à chaque fois des environnements différents. Ils fourmillent de raccourcis, de caches en tout genre, et la plupart des éléments qui sont sur le côté sont interactifs et explosent au moindre contact. Le principe est simple, et ce quel que soit le mode de jeu parmi les autres disponibles que vous allez choisir (Course simple, Championnat, Rodéo pro et Face-à-face). Seul le mode où il faut effectuer des figures et engranger un maximum de points n'intègre pas la concurrence, si ce n'est celle du chronomètre). Il faut anéantir vos ennemis et soit arriver premier, soit éradiquer les autres véhicules. Pour ce faire (un peu comme Mario Kart 64 en plus bourrin), vous avez à votre disposition tout un arsenal d'armes et de bonus

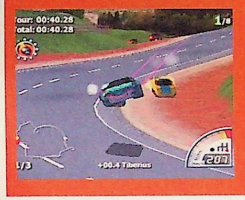
PENDANT UN MOMENT, NEO ALEX S'EST CRU DANS L'HOMME QUI TOMBE À PIC ET A ACHETÉ 1232 EXEMPLAIRES DU TITRE

UNE OPTION SYMPA, MAIS...

LES RALENTIS SONT DEVENUS AU FIL DES ANNÉES UNE OPTION QUI REVIENT RELATIVEMENT SOUVENT, SURTOUT EN CE QUI CONCERNE LES JEUX QUI METTENT EN SCÈNE DES VÉHICULES À QUATRE ROUES. RUMBLE RACING N'ÉCHAPPE PAS À LA RÈGLE. LES RETOURS EN ARRIÈRE SUR LA COURSE QUE VOUS VENEZ D'EFFECTUER VOUS PERMETTENT DE PRENDRE UN PEU PLUS DE CONSIDÉRATION POUR LE TITRE. QUELQUES EFFETS, VUS SOUS UN ANGLE DIFFÉRENT, SONT ASSEZ IMPRESSIONNANTS, DE MÊME QUE LES EFFETS DE CERTAINES ARMES. CEPENDANT, IL Y A LE REVERS DE LA MÉDAILLE, ET GRAPHIQUEMENT LE TITRE MONTRE SES LIMITES. CES SATANÉS 4 MO DE MÉMOIRE VIDÉO ONT-ILS ENCORE OBLIGÉ LES DÉVELOPPEURS À CHOISIR ENTRE LA FLUIDITÉ ET LE RENDU ? VA SAVOIR...





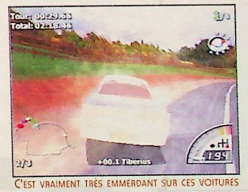


bien utiles. Cela va de la mare d'huile à la tornade, de la nitro à une onde de choc, ou c'est plus simplement le "frigo" qui gèle votre direction pendant un temps donné. Les circuits ne présentent pas toujours de relief, du moins en apparence, car il est parfois dissimulé au détour d'un raccourci. Il est essentiel de prendre de la hauteur à chaque fois que vous le pouvez. Une fois en l'air, vous enchaînez les figures, et si elles sont bien exécutées, en retombant, vous bénéficiez d'un boost. Cet ensemble très complet est certes très ambitieux en termes de fun et d'innovation (quoique...), mais dans sa réalisation technique on ne peut pas en dire autant, loin de là. La modélisation des véhicules est tout juste assez correcte pour qu'on puisse éventuellement les reconnaître. Sous couvert d'un jeu axé sur le 100 % arcade, on s'autorise à donner un comportement à chacun des bolides proprement insupportable. Un coup, c'est trop précis, un autre, ça ne répond plus. En bref, dans l'ensemble, c'est insupportable. Le son n'est pas en reste : le bruit des moteurs est plus proche d'une sorbetière électrique que d'un bon vieux V8. Les décors sont simples et la profondeur de champ inexistante. De plus, leurs tracés sont simples, basiques et peu originaux, il n'y a vraiment pas de quoi s'éclater. Seules une animation fluide et une impression de vitesse conséquente emportent nos suffrages. En jouant à Rumble Racing on a l'impression qu'on nous sert les restes d'un repas de la veille qui en plus n'était pas très bon. Bien difficile d'y voir un quelconque intérêt. Mais le plus affligeant dans ce soft, c'est de se dire qu'il tourne sur une console nouvelle génération censée afficher un nombre de polygones record au niveau de l'image, alors que si Rumble Racing avait été sur la N 64, ça ne nous aurait pas choqués outre mesure. À vous de voir, mais en ce qui nous concerne, c'est tout vu, on oublie.

El Tuco

DES STAGES ENTIERS SONT CONSACRÉS À L'ENCHAÎNEMENT DES FIGURES QUI VOUS PERMETTENT DE RÉCUPÉRER PLUS OU MOINS DE TEMPS DE TURBOS, SELON LEUR DIFFICULTÉ ET LEUR BONNE RÉALISATION

SI, SI, DANS LES BONUS, VOUS POUVEZ AVOIR CE SUPERBE BOUCLIER D'UNE COULEUR MAGNIFIQUE



C'EST VRAIMENT TRÈS EMMERDANT SUR CES VOITURES LORSQUE LA CLIM' TOMBE EN PANNE

2 Graphismes

La modélisation est tout juste acceptable pour qu'on reconnaisse que c'est une voiture dont il s'agit. Si le jeu avait tourné sur une N64, personne ne se serait offusqué, c'est vous dire...

2 Animation

Même s'il n'y a pas de quoi se taper la tête contre le cabestan, c'est fluide et rapide.

1 Son

Une tondeuse n'y retrouverait pas ses petits.

2 Jouabilité

Sous couvert d'un titre orienté arcade, les développeurs se sont autorisés quelques libertés que nous n'avons pas encore bien saisies. En bref, le comportement change sans arrêt, et du coup énerve pas mal.

4 Durée de vie

Objectivement, il y a de quoi faire : des options en pagaille, un mode Deux joueurs très complet, de nombreux circuits... Pour le reste, il faut avoir les paupières bien légères, parce qu'à la longue, on s'ennuie sévère...

En Conclusion

Encore une fois, les moins regardants pourront toujours y trouver un intérêt. C'est bourrin, c'est pas beau... Peut-être que les enchaînements de figures pourront en satisfaire quelques-uns, mais en tout cas, ce n'est pas parce que le rendu graphique est réussi que vous allez y passer des heures. Le mode Deux joueurs, très complet, serait plus une motivation raisonnable.

3 / 10

TESTS PLAY2

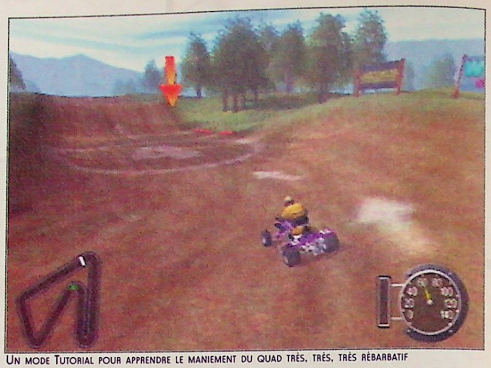
ATV Off Road

ATV Off Road

Alors que Gran Turismo III est une nouvelle fois repoussé (20 juillet ?), vous pourrez toujours vous adonner à un sport mécanique sur Play 2 qui se prête bien au contexte de vacances : le quad. Vous savez, ces petites machines censées vous emmener partout sur tous types de terrains à une vitesse vertigineuse. Assez lourdes, difficiles à manipuler, leur pilotage demande pas mal de technique et d'à-propos. Et c'est exactement ce que Propose Atv Off Road, une simulation de quad. Cependant, si certains aspects techniques sont réussis, il manque quelques petits éléments essentiels pour qu'il soit vraiment incontournable.

RETOMBER SUR CELUI QUI VOUS PRÉCÈDE EST UNE EXCELLENTE TECHNIQUE POUR LE RALENTIR ET ÉVENTUELLEMENT GAGNER LA COURSE

Editeur :	Sony
Concepteur :	Rainbow Studio
Type :	simu de Quad
Nb de joueurs :	1 à 2
Sortie prévue :	dispo



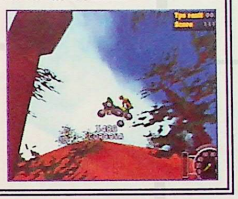
UN MODE TUTORIAL POUR APPRENDRE LE MANIEMENT DU QUAD TRÈS, TRÈS, TRÈS RÉBARBATIF

Comme toute simulation qui se respecte, les modes et les options sont nombreux, surtout lorsqu'il s'agit de sport mécanique. Et des choix riches et variés, Atv Off Road n'en manque pas. Vous aurez la possibilité de donner forme au pilote que vous incarnez, en choisissant son sexe et la couleur de sa combinaison. À vous de savoir si vous allez lui prendre un véhicule de même couleur que la tenue, en sachant que le plus important pour la suite du programme, ce sont certainement les caractéristiques du quad. Accélération, traction, tenue de route, vitesse de pointe, maniabilité : autant de facteurs qu'il faudra prendre en compte avant de vous élancer sur les pistes. Mais vos critères de conduite ou de convenance personnelle pour favoriser telle ou telle option dans la façon dont vous pilotez ne doivent pas être les seuls éléments pris en compte. Le relief et le type de terrain sur lequel vous allez disputer les challenges sont au moins aussi importants, si ce n'est plus. Et ce choix peu paraître évident sur le papier, mais une fois rentré dans le vif du sujet, les choses ne sont pas aussi claires. Les parcours ne se contentant pas de mettre en avant des reliefs d'un seul type, alternant lignes droites, courbes et angles droits, malin celui qui du premier coup choisira le quad qui s'adaptera parfaitement à la course qu'il compte disputer. Parfois, quelques essais sont nécessaires pour optimiser vos choix. Des modes Championnat, Course simple, Deux joueurs et Carrière vous permettront de faire durer le plaisir. Cependant, aussi complet soit-il au niveau des options, Atv Off Road ne casse pas la baraque d'un point de vue technique. Graphiquement, la modélisation des véhicules et des personnages est tout juste correcte, les développeurs ont visiblement mis l'accent sur les décors. Les détails sont là, les effets de lumière aussi, et la profondeur de champ est excellente et ne souffre pas de clipping disgracieux. Mais c'est aux dépens d'une animation irrégulière. En course, pas de ralentissement, c'est juste au moment des chutes ou des accrochages que les choses se gâtent. Car s'il y a bien une chose qui revient souvent dans le titre, ce sont les chutes (entre les accrochages et les figures acrobatiques à faire...), et si le véhicule a un comportement réaliste au moment de l'accident, il n'en va pas de même pour le personnage. Il est crispé, le jeu est ralenti, et vu que les accrochages sont nombreux, au bout d'un moment, ça devient gênant. En course, c'est le réalisme qui est de rigueur, et la moindre erreur vous laisse sur le carreau. L'I.A est d'un niveau assez élevé, et terminer 1er nécessite de longues heures de patience et d'entraînement. Dans l'ensemble, les décors, même s'ils sont bien conçus, ne brillent pas par leur originalité. Dans Free Style, enchaîner les figures devient vite rébarbatif : la maniabilité n'étant pas optimisée au niveau du pad, difficile de s'y retrouver dans toutes les combinaisons. Seul l'éditeur de circuit aurait pu mettre du baume au cœur, mais son interface et l'élaboration d'un circuit est un peu trop complexe pour qu'on s'y arrête souvent. Atv Off Road est une simulation de quad au comportement proche de la réalité, sauf pour la gestion des collisions et le son (une catastrophe). Mais à moins d'être un passionné de la chose et d'être très patient, c'est la lassitude qui nous gagne au fur et à mesure que les parties s'enchaînent.

FAITES ATTENTION AU PLAN DE LA COURSE AVANT DE CHOISIR VOTRE QUAD. PRENEZ CELUI DONT LES CARACTÉRISTIQUES CORRESPONDENT LE MIEUX AU DESSIN DU PARCOURS

IL VAUT MIEUX SE RETOURNER DE TEMPS EN TEMPS ET VOIR OÙ EN EST LA MEUTE AFIN DE NE PAS SE FAIRE PRENDRE PAR SURPRISE

SAUTER N'EST PAS JOUÉ



DIFFICILE D'Y ÉCHAPPER, ET C'EST TANT MIEUX. PLUTÔT QUE DE RESTER VISSÉ AU SOL, VOTRE QUAD A TENDANCE À S'ENVOLER À LA MOINDRE BOSSE. QUEL QUE SOIT LE MODE QUE VOUS AYEZ CHOISI, IL VOUS SERA POSSIBLE DE FAIRE DES FIGURES DANS LES AIRS, TOUTES PLUS IMPRESSIONNANTES LES UNES QUE LES AUTRES. IL VOUS FAUDRA POURTANT FAIRE ATTENTION À DEUX PARAMÈTRES. LE PREMIER, C'EST LA DIFFICULTÉ DE LEUR RÉALISATION - IL EST MÊME TRÈS COMPLIQUÉ DE LES ENCHAÎNER SANS S'EMMÊLER LES PINCEAUX ! LE SECOND, C'EST L'ATTERRISSAGE. IL VAUDRAIT MIEUX AVOIR RÉCUPÉRÉ UNE POSITION NORMALE AVANT DE TOUCHER LE SOL, SINON C'EST LA CHUTE ASSURÉE. DE PLUS, UN BOUTON PERMET DE SÉLECTIONNER UNE CAMÉRA QUI VOUS DONNE UNE PERSPECTIVE SYMPATHIQUE DE VOS ENVOLÉES. UN DES ASPECTS LES PLUS SYMPA DU TITRE, MÊME SI LEUR EXÉCUTION AURAIT MÉRITÉ UN PEU PLUS DE SIMPLICITÉ.

L'avis de Kyo

Conduire des quads n'est pas chose courante sur console. Il était donc sympathique d'en sortir un pour les nombreux fans. Mais, si le talent des programmeurs ne suit pas, on se retrouve avec un titre sans saveur qui ne remplacera pas un cinquième d'une course réelle. L'ennui s'empare de vous au bout de quelques parties, trop de décors restent vides et la maniabilité n'est pas au point. Mais il a le mérite d'être sorti...

6/10

El Tuco

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE EST RÉGLÉE POUR QUE VOUS NE PUISSIEZ JAMAIS METTRE TROP DE DISTANCE ENTRE VOUS ET VOS POURSUIVANTS, ET CELA MÊME SI VOS TRAJECTOIRES SONT IMPECCABLES

IL VAUT MIEUX PRÉVOIR DE SE RÉTABLIR AVANT LE SOL, SINON LA RÉCEPTION RISQUE D'ÊTRE SÉVÈRE.

MÊME EN QUAD, KYO RÉUSSIT TOUJOURS À FAIRE PASSER SON MESSAGE AVEC SA POSITION.

ON NE PEUT PAS FAIRE DES FIGURES À TOUS LES COUPS

LES PAYSAGES SONT SYMPA ET LES DÉTAILS NOMBREUX. AU PASSAGE, VOUS POUVEZ ADMIRER UN CIEL CHARGÉ DE LUMIÈRE.

6 Graphismes

Même si les décors sont assez réussis et que la profondeur de champ est dans son ensemble d'un niveau correct, la modélisation des pilotes et des véhicules laisse à désirer. Le public dans les gradins n'est pas à la fête non plus. Une chose est certaine : on était en droit d'espérer mieux sur la PlayStation 2.

7 Animation

Inégale dans son ensemble. Autant lorsque vous êtes sur la piste à fond les manettes, tout va bien, autant les choses se gâtent à partir du moment où vous tombez du quad : ralentissement et saccades sont de mise pratiquement à tous les coups. En bref, la gestion des collisions est à revoir.

2 Son

Tracteur ou tondeuse, faites votre choix, mais en tout cas, ce n'est certainement pas le bruit d'un moteur de quad.

7 Jouabilité

La prise en main n'est pas évidente, et il faudra plusieurs tours de piste avant de se familiariser avec les commandes. Une fois la chose entendue, le comportement est réaliste. La grande difficulté réside dans l'enchaînement des différentes figures.

6 Durée de vie

Tout dépend de votre patience. Les challenges sont nombreux, le mode Deux joueurs est présent et l'éditeur de circuits favorise la durée de vie. Mais au bout d'un moment, la difficulté des épreuves et l'aspect répétitif de la plupart d'entre elles peuvent vite venir à bout de votre calme.

En Conclusion

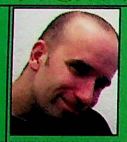
Un petit jeu sympathique, mais qui ne mérite qu'on s'y attarde que si l'on est fan de la discipline et qu'on n'est pas trop regardant à certains petits détails agaçants.

6/10

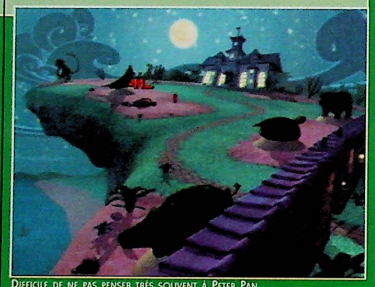
TESTS PLAY2

Escape From Monkey Island

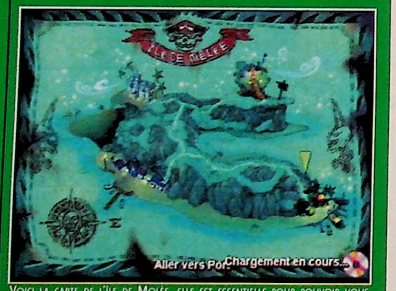
Escape From Monkey Island



Il y a vraiment des fois où l'on se demande ce qu'on a fait pour mériter ça. À deux jours du bouclage arrive à la rédac Monkey Island. On peut pas passer à côté et il va falloir le tester fissa, sinon c'est la cata. En plus, dans un genre qui fait furieusement penser aux Chevaliers de Baphomet, il faut vraiment être bien accroché pour ne pas craquer nerveusement, surtout lorsqu'on n'est pas du tout un adepte de ce genre. Mais au bout d'un moment, il s'avère que ce n'est pas si mal que ça, et que les adeptes vont largement pouvoir s'en donner à cœur joie.

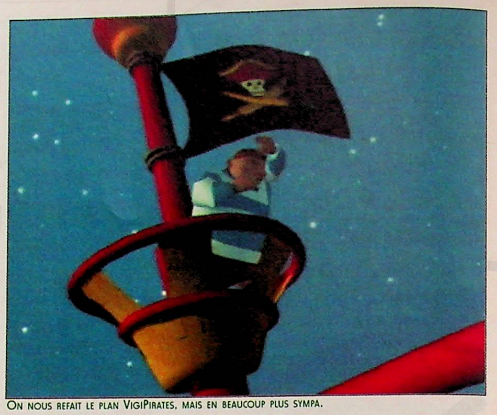


Difficile de ne pas penser très souvent à Peter Pan



Voici la carte de l'île de Molée, elle est essentielle pour pouvoir vous repérer.

Editeur :	Lucas Arts
Concepteur :	Lucas Arts
Type :	Aventure
Nb de joueurs :	1
Sortie prévue :	dispo



On nous refait le plan VigiPirates, mais en beaucoup plus sympa.

Le pirate des Caraïbes

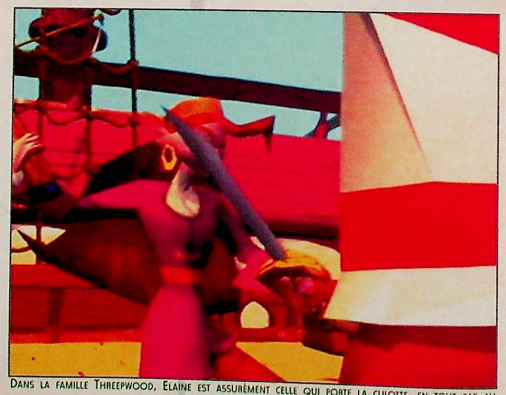
Guybrush Threepwood a toujours voulu devenir un pirate, et ce depuis sa plus tendre enfance. Il pense que le moyen le plus simple pour entrer dans la légende des plus grands flibustiers des mers, c'est de mettre le cap sur l'île aux Singes. Sur son parcours, il tombe amoureux du gouverneur de l'île de Mêlée, Elaine, et en dépit de ses exploits ne réussit toujours pas à jouir d'une image respectable auprès des pirates. Il lui reste une ultime chance de devenir célèbre : affronter une dernière fois l'infâme Capitaine LeChuck, marin sadique et très puissant. Vous l'aurez compris, l'imberbe Guybrush, c'est vous ! Vous voilà plongé dans une aventure aux ramifications fantastiques. L'histoire est importante et elle est réussie, non pas par son originalité, quoique de temps en temps quelques petites perles d'importance viennent se glisser dans le scénario, mais plus par les dialogues.

Un dessin simple mais efficace, les amateurs de dessins animés vont être servis.

À l'abordage !

Volontairement en décalage avec les autres productions, c'est l'humour qui est à l'honneur. Les développeurs se permettent plein de choses, et à bon escient. On se surprend à éclater de rire de phrases bêtes et de situations absurdes, c'est vraiment très sympa. Le personnage principal compte une personnalité habilement mise en valeur, alternant l'autodérision et l'humour (humour que les Anglais n'aurait pas complètement renié). Jamais vulgaire, toujours à la limite, c'est certainement l'atout principal du titre. Graphiquement, on est en plein dans un rendu cartoonesque, où les dessins et les courbes des personnages sont simples et efficaces. L'univers dans lequel ils évoluent fait furieusement penser à celui de Peter Pan (c'est certainement volontaire). Les bateaux, les pirates, les trésors, tout n'est que références sympathiques à l'île des enfants perdus. Au niveau de l'animation, ce n'est pas encore ça. Il y a pratiquement autant de temps de chargement que de temps de jeu. Et s'il y a bien une chose qui est franchement énervante, c'est ça (c'est un trait caractéristique des RPGs qui me rebute singulièrement). Les dialogues sont truculents et l'histoire et la musique sont en phase : il ne manque qu'un peu de temps pour aller plus loin dans nos investigations. Monkey Island, à part ses temps de chargement beaucoup trop longs, s'annonce comme un jeu de bonne facture qui ravira les fans, et peut-être convaincra les plus réticents à s'y mettre tout en s'amusant. À vous de voir.

El Tuco



Dans la famille Threepwood, Elaine est assurément celle qui porte la culotte, en tout cas au départ...

UNE INTRO CLAIRE ET NETTE

L'intro en temps réel de Monkey Island a le mérite d'être claire. Véritable petit film d'animation, elle présente les personnages principaux, Guybrush Threepwood, Elain Marley Threepwood et le capitaine LeChuck, les intérêts et les personnalités de chacun, et l'histoire qui se met tout doucement en place. C'est simple, drôle et efficace, et vous avez un conteur de choix, puisque c'est Guybrush lui-même qui nous explique un peu tout ça. Si vous aimez l'intro, c'est gagné, vous aimerez le jeu et son savant mélange d'humour décalé et d'aventure pittoresque. Il ne vous reste plus qu'à vous armer de votre pad, et à l'abordage !

temps de chargement que de temps de jeu. Et s'il y a bien une chose qui est franchement énervante, c'est ça (c'est un trait caractéristique des RPGs qui me rebute singulièrement). Les dialogues sont truculents et l'histoire et la musique sont en phase : il ne manque qu'un peu de temps pour aller plus loin dans nos investigations. Monkey Island, à part ses temps de chargement beaucoup trop longs, s'annonce comme un jeu de bonne facture qui ravira les fans, et peut-être convaincra les plus réticents à s'y mettre tout en s'amusant. À vous de voir.

El Tuco

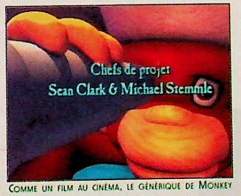
L'avis de Kyo

Je n'ai rien contre ce style de jeu, bien au contraire. Mais je conçois qu'il ne soit pas fait pour un grand nombre de joueurs. Son style graphique est appréciable, les voix françaises sont médiocres (pour ma part), mais il semble assez mignon dans l'ensemble. Beaucoup d'humour, une aventure relativement longue, à vous de voir.

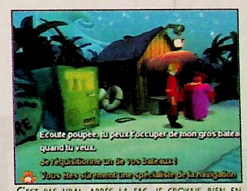
7/10

On te l'avait bien dit, Ben, de ne pas embrasser Kyo sur la bouche. Maintenant, viens pas te plaindre si t'as la tronche en biais, tu sais pas ce qu'il bouffe le Kyo.

Il va falloir vous habituer à cet insert en bas et à droite de l'écran, car il n'est pas près de vous quitter tant que le jeu tournera sur la console



Comme un film au cinéma, le générique de Monkey Island défile et il est impossible de le zapper.



C'est pas vrai, après la fac, je croyais bien en avoir fini avec les QCM !

Timmy, le petit singe, est un personnage essentiel dans le déroulement de l'histoire.

Les angles des caméras sont la plupart du temps bien choisis et donnent une vision assez claire du titre dans son ensemble

Touché, coulé !

7 Graphismes

Les graphismes sont simples et efficaces, et n'ont pas d'autre ambition que celle d'être du niveau d'un bon cartoon. La modélisation des personnages est réduite à sa plus simple expression, ce qui n'empêche pas les visages d'être expressifs et attachants. Les couleurs sont vives et l'ensemble est d'un rendu plus que correct.

4 Animation

Les temps de chargement sont beaucoup trop longs. Ils égalent presque le temps de jeu. Sinon, les phases de déplacement dans des décors précalculés ne sont pas non plus pour nous satisfaire complètement, mais c'est le genre qui veut ça. En fait, il n'y a aucune prouesse technique à mettre en avant.

6 Son

La musique est très sympa et les voix des personnages en français sont réussies. L'ensemble manque simplement d'un petit peu de pêche.

6 Jouabilité

Il faut s'y faire, la prise en main demandera un peu de patience, mais sinon, dans l'ensemble, elle est efficace.

8 Durée de vie

Si vous accrochez dès le départ, vous ne vous arrêterez que lorsque vous aurez rendu sa noblesse à notre héros en mal de piraterie. Une dizaine d'heures en perspective, et encore, il y a des tonnes de combinaisons à exploiter.

En Conclusion

Les amateurs du genre ne seront pas déçus. Passés quelques soucis techniques, il reste des personnages hauts en couleurs et un humour bien placé pour un ensemble réjouissant.

8,5 / 10

TIPS

Introduction

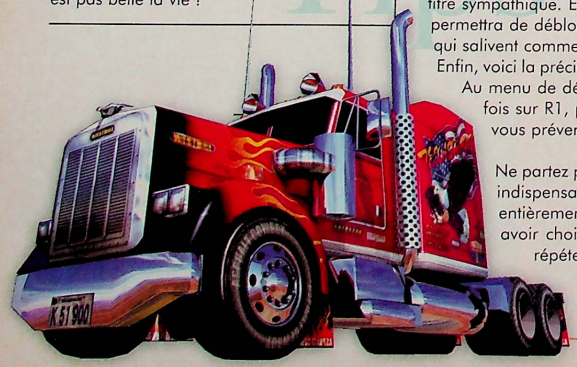
J'en avais assez que notre ami Kyo se plaigne à chaque fois qu'il se tapait les tips. En conséquence, prenant le taureau par les cornes, j'ai décidé de m'occuper personnellement de cette rubrique, véritable laissée pour compte de votre magazine préféré. Il faut dire que personne n'aime cette rubrique parmi les testeurs de Dreamzone. Nous sommes tous de gros joueurs et nous préférons terminer les jeux sans utiliser ces vilaines astuces. Tu vois Kyo, j'ai fini par lâcher ma moustache pour te suppléer et te laisser jouer avec ta collection de strings en peau de chèvre. De toute façon, entre un Tuco bougon qui ne rêve plus que de vacances en Corse et une Titia pas à la fête qui se demande pour la millième fois en deux jours si elle terminera ses textes à temps sans travailler la nuit, je n'avais pas beaucoup d'aide à espérer de la part de ces joyeux drilles. Que voulez-vous, il faut de tout pour faire un monde !

Neo Alex

18 Wheeler

Dreamcast/pal 2001

Ah, encore une petite astuce pour notre bonne vieille Dreamcast ! En plus, c'est encore un jeu de courses. Malheureusement, on aurait préféré que cela soit un hit. Enfin, on ne peut probablement pas tout avoir. 18 Wheeler est un jeu assez beau, mais il souffre d'une durée de vie extrêmement limitée. Heureusement, grâce à Tonton Neo, vous allez vous éclater un peu plus longtemps. D'ailleurs, sachez que cela tient plus de l'information que d'une véritable astuce. Donc, en finissant le mode Parking (bon courage !), vous aurez accès à deux nouvelles épreuves. Alors, elle est pas belle la vie !



Silent Scope

PS2/pal 2001

Ce jeu de tir me laissera toujours comme un goût amer dans la bouche. Plutôt bien réalisé et doté d'une ambiance "Sniper" assez fun, il avait tout pour cartonner, notamment ce système de zoom astucieux qui donnait vraiment l'illusion d'incarner l'un de ces fameux tireurs d'élite de la police américaine. Malheureusement, il était incompatible avec le gun, perdant ainsi beaucoup de son charme. De plus, peu pratique avec la manette, il en devenait d'une difficulté extrême. Mais comme d'habitude à Dreamzone, nous faisons tout pour vous simplifier la vie. Dans cette optique, je vous balance une petite astuce qui vous permettra de regagner de la vie. En cours de partie, appuyez sur le bouton Start et faites la combinaison suivante : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Croix, Rond. Cela aura pour effet de vous faire perdre 5 secondes de jeu, mais de vous faire gagner la moitié d'une vie.

Speed Devils Online

Dreamcast/pal 2001

Ce jeu de courses sympathique me rappelle la bonne vieille époque des premiers Dreamzone, celle des 4 Fantastiques avec Tuco, Super Fred, Vincent et votre brave Neo Alex. Ah, c'était le bon temps ! Enfin, revenons-en à ce titre d'Ubi Soft. Voici un petit raccourci pour le circuit du Nevada. Croyez-moi, cela peut vous être utile ! Au cours du circuit, vous pourrez remarquer un chemin de terre sur votre droite, juste après un long tunnel et avant un pont tout en fer. Empruntez ce chemin, prenez assez de vitesse pour faire le saut et continuez sur la voie ferroviaire. Cela vous évitera la route normale avec la longue courbe où vous perdez normalement beaucoup de vitesse. Pas mal ! Je savais que vous seriez contents de cette petite astuce.

Star Wars : Super Bombad Racing

PS2/pal 2001

Voici deux tips sympathiques pour un titre sympathique. Euh, non, là, je plaisante ! Bon, alors, la première astuce vous permettra de débloquer un mode de jeu inédit : L'Étoile Noire ! Ah, j'en vois déjà qui salivent comme des malades rien qu'à cause du nom.

Enfin, voici la précieuse manipulation à accomplir pour réussir à obtenir ce mode : Au menu de départ, après avoir choisi le nombre de participants, appuyez 4 fois sur R1, puis faites Haut et Gauche. Un message s'affichera alors pour vous prévenir de la réussite de la manip'.

Ne partez pas, voici un second tip totalement inutile, donc rigoureusement indispensable. Grâce à cette combinaison, vous aurez droit à des menus entièrement en Jawa (Oukiniii !). Pour cela, au menu principal, après avoir choisi le nombre de participants (diantre, j'ai l'impression de me répéter !), appuyez 3 fois sur Select puis sur Carré. Rien de bien compliqué, d'autant qu'une fois de plus, un message viendra vous prévenir de la réussite de cette manipulation.

UEFA Dream Soccer

Dreamcast/Pal 2000

Les jeux de football ne sont pas nombreux sur Dreamcast, mais en plus, si l'on excepte Virtua Striker 2, on ne peut pas dire qu'ils soient bons. C'est d'ailleurs le cas de cet UEFA Dream Soccer, qui de football n'a que la licence. Le reste, c'est une espèce de grosse ch@§£se ! Enfin, je suppose que les amateurs de ballon rond possesseurs d'une Dreamcast se seront senti obligés de l'acheter pour combler leur appétit de buts virtuels. Si vous avez terminé tous les modes de jeu, essayez donc ce code qui vous permettra d'obtenir des joueurs de petite taille. Allez tout d'abord dans le menu Arcade Mode et faites la combinaison suivante : bas, haut, gauche, gauche, A, droite, bas, Start. Si le code a fonctionné, un message apparaîtra à l'écran. Après, j'espère que vous prendrez votre pied à jouer avec tous ces gnomes. Vivement Virtua Striker 3 sur GameCube !

Phantasy Star Online

Dreamcast/pal 2001

J'adore ce jeu, l'un des meilleurs du genre sur Dreamcast. Il faut dire que les RPGs sont très rares sur cette console, et qu'à part Grandia II et Skies Of Arcadia, c'est pas le Pérou (j'espère que les Péruviens me pardonneront cette petite expression). Bon, enfin, revenons à Phantasy Star Online, dernier volet d'une saga mythique qui se distingue de ses aînés par un moteur en 3D temps réel et par son mode On-line (comme son nom l'indique !). Si vous trouvez que la durée de vie n'est pas encore assez importante en mode Off-line, terminez donc une première fois le jeu en mode Solo. Vous obtiendrez ainsi un niveau de difficulté plus élevé. Si cela ne vous suffit pas, terminez une nouvelle fois le jeu, mais avec ce nouveau mode de difficulté. Et là, ô miracle, vous en obtiendrez un nouveau encore plus élevé. De quoi vous calmer pour un moment, non ?

Crazy Taxi

PS2/pal 2001

Là aussi, les tips ne manquent pas pour cette première adaptation d'un jeu Dreamcast sur PlayStation 2. Au moins, vous ne pourrez pas dire qu'on ne se décarcasse pas pour vous ! La première astuce vous permettra d'obtenir le mode Expert. Pour cela, à l'écran principal (là où est écrit Start), maintenez enfoncés les boutons Start, R1 et L1. Allez jusqu'à l'écran de sélection du personnage et validez avec la croix. Vous pourrez voir s'afficher en bas à gauche le mot Expert vous confirmant que le code a bien fonctionné. Allez, ce n'est pas bien difficile !

Pour le second, tout se complique puisqu'il a pour but de faire disparaître toutes les indications de l'écran de jeu. Un tip encore une fois indispensable pour ceux qui "n'ont que ça à foutre !". Enfin, voici la précieuse manipulation : Choisissez votre mode de jeu. Au moment de sélectionner la durée de la partie, maintenez enfoncés les boutons R1 et Start. Vous arrivez sur l'écran de sélection du conducteur. Vous pouvez voir en bas à gauche les mots "sans indications" s'afficher. Bon, allez, amusez-vous bien !

Oups, attendez, ne partez pas, j'en ai oublié un ! Je vais vous donner une astuce qui vous permettra d'accéder à un mode "Un autre jour". Pour cela, au moment de la sélection du personnage, appuyez sur le bouton R1 et relâchez-le. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton R1 et maintenez-le. Appuyez ensuite sur le bouton Croix pour valider votre personnage. Le message "Un autre jour" doit s'afficher en bas à gauche si le code a bien été entré.

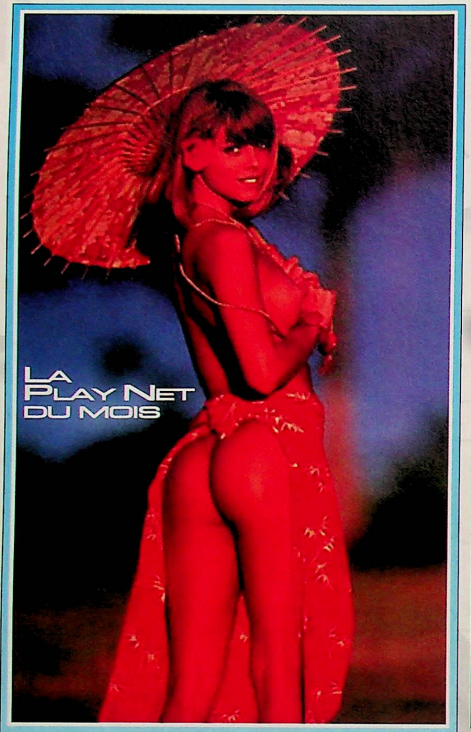
Shadow Of Memories

PS2/pal 2001

Si vous aimez les jeux d'aventure et que vous avez une PlayStation 2, vous devez certainement avoir acheté Shadow Of Memories. En conséquence, vous devez savoir que ce jeu vous propose de voyager à travers le temps dans le but d'empêcher votre propre assassinat. Comme on pouvait s'y attendre, une intrigue aussi complexe ne pouvait donner lieu qu'à une multitude de fins. En fait, elles sont au nombre de 5. Enfin, pas tout à fait...

En fait, si vous êtes du genre persévérant, essayez donc de terminer le jeu plusieurs fois de suite pour obtenir ces 5 fins. Une fois cela fait, vous aurez droit à une nouvelle fin en forme de prologue. Un petit bonus qui plaira certainement à ceux qui aiment chercher la petite bête. Moi, je retourne jouer à Soul Reaver sur Dreamcast !

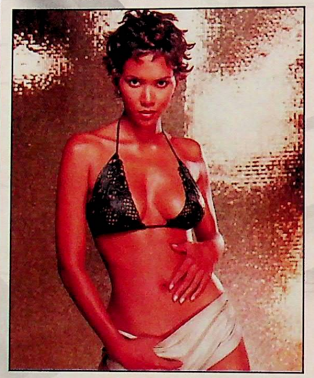
Internet



Salut à toi le porc-épic dégoulinant, salut à toi le guignol assoiffé, salut à toi le pachyderme rose fluo, salut à toi le fan d'Internet. Encore une fois une rubrique très particulière ce mois-ci. Halle Berry vient asseoir sa beauté et son talent sur ces pages, qui lui rendent un vibrant hommage. Un retour aux sources de la bimbo des plages avec la légendaire siliconée Pamela Anderson. Une incursion dans le petit monde du charme et de la beauté avec Izabella Scorupco, et enfin la note féminine de cette rubrique, celle qui craque pour les jeunes mâles en manque de notoriété Internet, l'hommage désormais récurent à la génération byactol, le Playnet de la Titia. Et comme toujours, surfez, mais avec modem'ration

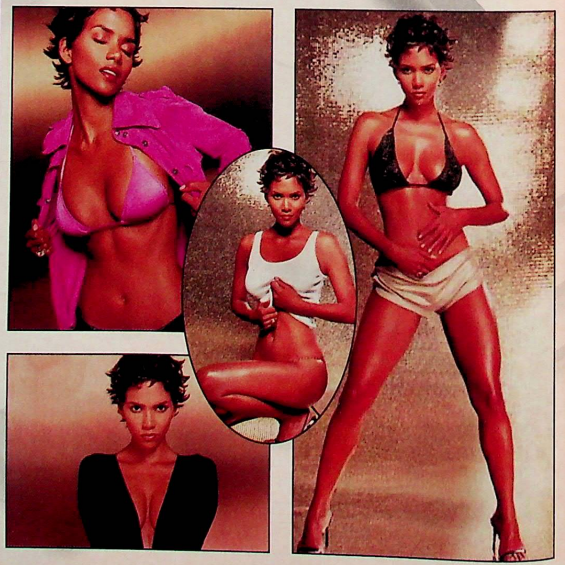
Dreamzoneurs, Dreamzoneuses, c'est une Playnet très particulière ce mois-ci. Neo Alex s'est enfin lâché. Lui, toujours prêt à fondre sur l'ennemi dès qu'il y a une donzelle en détresse qui ne se départit pas de son chignon Leïa-like. Une petite vieille a besoin de traverser la rue ? Il y va comme un seul homme, affrontant le feu rouge avec le même courage et la même détermination qu'un taureau en rut qui veut forniquer alors qu'il est coincé sur une île déserte depuis 22 ans, nourri à l'ananas et aux anabolisants échoués d'un cargo grec, et qui n'a comme seule compagnie au potentiel sexuel qu'une girafe aux poils drus armée de la ferme intention de ne pas se laisser faire. Il est comme ça notre Neo, l'étendard des causes perdues, le porte-drapeau de la misère ou l'Einstein de la Solution, rien ne lui échappe. Tel un superman anorexique, la moustache filant au vent, Neo Alex n'est pas une star, c'est LA Star. Dans les lointaines contrées du Colorado, il est vénéré comme une pierre précieuse ; dans le fin fond de la Sibérie, les femmes scandent son nom comme une icône de lumière et enfin à Sarcelle, dès qu'il sort de la gare, la croupe au vent et le parapluie vissé au-dessus de la tête, les ch'tits gars l'appellent affectueusement "trou de pince". Et comme dirait l'un de nos grands comédiens français : "C'est beau une pince la nuit". Mais notre Alex s'est lâché, parce que pour la première fois de sa vie, il a fait fi de son immense générosité pour se consacrer à un plaisir personnel : celui de voir la Playnet avant tout le monde (oubliant certainement du même coup les mésaventures passées de Ninja Seba). Mais les fichiers sont bien protégés, et en dépit des trésors d'ingéniosité déployés par le Neo (dont les détails graveleux sont réservés à une audience âgée et ne nous permettent pas dans ces présentes lignes d'aller plus loin), il est resté coi et comme la caravane, la Playnet passe.

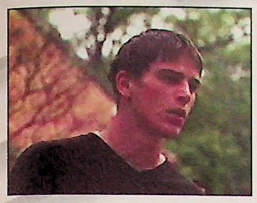
Belle et talentueuse



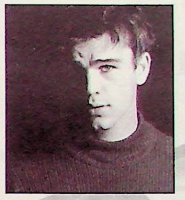
C'est un doux euphémisme que de qualifier la magnifique Halle Berry de la sorte. La jeune comédienne de 33 ans a commencé sa carrière à la télévision en 1979 dans une série à succès. Sa première incursion remarquée dans le cinéma, elle la doit à Bruce Willis en 1991, qu'elle accompagne dans Le Dernier samaritain. Mais sa carrière a littéralement explosé avec le phénoménal succès de X-Men, où elle campe le personnage de super-héroïne Tornade. Elle est en train de confirmer dans SwordFish, aux côtés de Hugh Jackman et John Travolta, polar nerveux qui cartonne outre-Atlantique. Elle est belle, talentueuse, et ce site original qui lui est consacré ne nous démentira point.

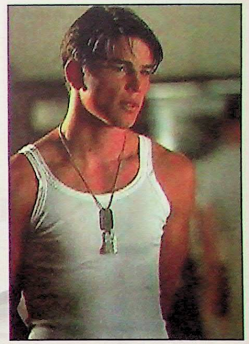
http://www.hallewood.com/index2.html





Où sont les feeeemmes ?

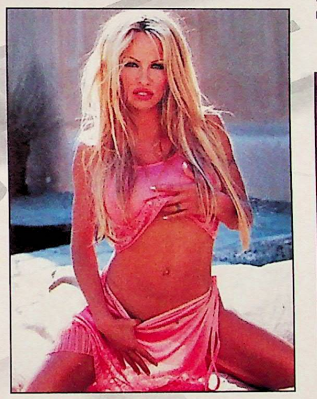




Oui, bien sûr, nous sommes déjà trois au sein de l'équipe à rallier la cause du jeu vidéo au féminin, mais la menace est grande, mes amies. Peut-on raisonnablement espérer un jour, nous aussi, revenir le soir au foyer, petit plateau-télé tout prêt, jeu chargé dans la console, gentil mari serviable à nos côtés ? Eh bien non, mesdames, car l'homme régresse et n'envisage plus la femme avec galanterie comme avant, mais comme boulet, oui mesdames. Pour preuve notre conversation générale d'hier où la rédaction masculine se devait de trouver trois déterminants pour désigner la femme. D'un Alex à un Tuco, les convictions fusent : mégères, concierges (celui-là, c'était pour moi), exigeantes, trop exigeantes... L'avis d'un grand homme d'affaires qui passait par là : sournoises, menteuses et infidèles. Et enfin, la trahison de l'une des nôtres, Kyo, nous imitant : "Ouuu, qu'il est mignooon le petit bébéééé... Chéri, j'en veux un comme çaaaa". Trop, c'est trop... Mesdames, Zora, s'il n'y a que Josh Hartnett pour nous consoler un peu ce mois-ci, puissent néanmoins les vacances vous donner l'occasion de nous soutenir, Céline et moi, dans cette épreuve.

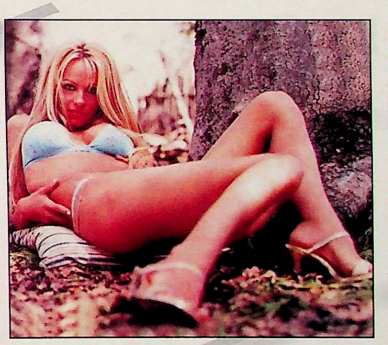
Titia

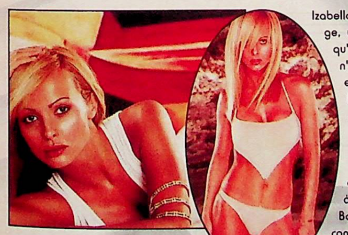
Sacré Pamela !



Si Pamela Anderson a bien une qualité, c'est de savoir faire parler d'elle en saisissant la moindre occasion. On ne compte plus les scandales liés à sa relation avec Tommy Lee et autres frasques qui ont connu un transfert sur bande vidéo. La belle fait parler d'elle, le cinéma la boude, la télévision lui donne l'occasion d'afficher ses formes. Chose que ce site ne se gêne pas de faire au fur et à mesure des options qu'il propose. Qu'on aime ou qu'on n'aime pas, Pamela a d'indéniables atouts qui ne peuvent pas laisser indifférent.

http://www.triviatribute.com/pameloanderson.html

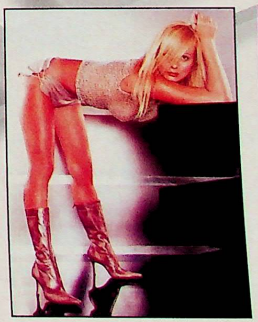


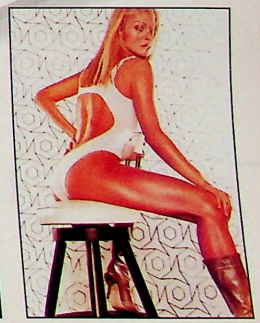


Izabella Scorupco... Un visage d'ange, un corps de rêve et un nom qu'on est pas près d'oublier. Il n'y a pas si longtemps que ça, elle campait la belle Natalya Fyodoronova Simonova aux côtés de Pierce Brosnan, alias James Bond, dans GoldenEye. Même si sa carrière avait commencé quelques années auparavant à la télévision, c'est en James Bond Girl qu'elle s'est fait connaître. Depuis, la comédienne enchaîne les tournages (récemment, Vertical Limit) et elle sera bientôt aux côtés de Matthew McConaughey dans Reign Of Fire. En attendant de la revoir dans une salle obscure, son site officiel est la meilleure façon de la connaître un peu mieux.

http://www.izabella-scorupco.com/

Tellement belle





ANIMACTION

Ah, nous voici enfin arrivés aux grandes vacances ! Avouez que vous étiez aussi impatients que moi d'en arriver à la meilleure période de l'année, non ? Pour ma part, je songe déjà à un petit hamac au bord de la plage, lisant une bonne BD et sirotant un petit cocktail de fruits, confortablement calé sur un gros oreiller. Naomi partira certainement avec moi. Tant mieux, j'aurai certainement besoin d'un petit massage des pieds à la fin de la journée ! Mais bon, pour l'heure, je vous laisse déguster ces dernières photos et infos de deux des films les plus attendus de l'été. Vous allez vous régaler...

Neo Alex

Vidocq

Ce film français spectaculaire sortira le 19 septembre dans toutes les salles de l'Hexagone. Réalisé par Pitof, un spécialiste des effets spéciaux ayant travaillé sur Dobermann, l'aspect visuel apparaît très léché. Premier film tourné entièrement en numérique (et donc, avant Star Wars : Épisode II), ce thriller se passant à l'époque de Napoléon narre les aventures d'un espion français (Gérard Depardieu) au service de l'Empereur. Apyrès la disparition mystérieuse de Vidocq, Étienne Boisset, biographe et détective, décide de découvrir le fin mot de cette disparition, et si nécessaire, de venger la mort de cet espion.

Jason X

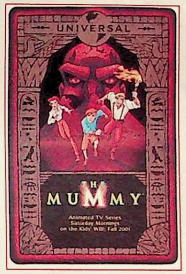
Je ne pouvais pas résister à l'envie de vous présenter quelques images de ce magnifique film d'horreur qui a pour seule qualité de mettre en scène l'un des méchants les plus mythiques de l'histoire du cinéma. Jason, qu'on espère un jour voir affronter Freddy Krueger, est une fois de plus de retour pour une odyssée qui se veut «spatiale». Mais finalement, ça tombe bien, le scénario étant d'un vide «sidéral» ! En effet, l'histoire prend place dans une station spatiale où plusieurs cosmonautes seront confrontés à un Jason tout droit sorti de son caisson de cryogénisation. Oh, que c'est beau ! À quand une sortie en France ?

SPIDER-MAN
Sam Raimi tisse sa toile !

Comment ne pas vous proposer une photo supplémentaire de ce film grandiose que nous prépare Sam Raimi ? Au moins, vous savez désormais à quoi ressemble Peter Parker dans le film. Je ne résiste pas non plus à vous balancer la pré-affiche du film. Sympa, non ? Moins que ce superbe visuel de Spider-Man se balançant dans les airs, mais tout de même. Les petits teasers que vous pourrez dégoter sur le Net ne manqueront pas de vous faire saliver. Malheureusement, le film ne sortira que l'été prochain aux Etats-Unis. Râaah, y'a des jours où on aurait presque envie que le temps passe plus vite ! Tiens, pendant que vous êtes encore réceptifs, j'en profite pour vous parler brièvement d'une petite anecdote. Je me souviens d'une belle journée du mois d'octobre où notre Seba s'était déguisé en homme araignée et se balançait de pylône en pylône dans la salle de rédaction, tentant d'impressionner Tuco. Son but était bien évidemment de s'approprier les photos de la Play Net du mois. Malheureusement, dans son excitation, il n'évalua pas correctement la distance le séparant du mur. Inutile de préciser que cet incident lui laissa quelques séquelles. M'enfin, profitons tout de même de l'occasion pour le saluer, lui et tous les anciens qui firent de Dreamzone ce qu'il est aujourd'hui, VOTRE magazine !

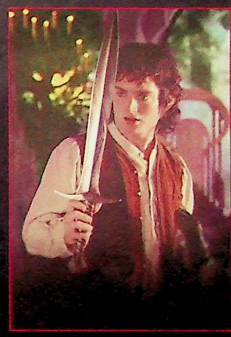
The Mummy,
le dessin animé

Et voilà, dès qu'une production hollywoodienne commence un tant soit peu à cartonner, on peut être sûr que le merchandising ne tardera pas à suivre. Dans le cas de la Momie, c'est à un dessin animé que nous aurons affaire. Evidemment réalisé par des studios américains, il ne faut sans doute pas s'attendre à quelque chose de glorieux. Pourtant, l'univers du film de Stephen Sommers et les personnages de Brendan Fraser et Rachel Weisz sont suffisamment charismatiques pour passionner les plus jeunes. Enfin, n'enterrons pas trop vite ce qui pourrait un jour faire le bonheur de nos chères petites têtes blondes lors de mercredis moroses sur M6.



Le Seigneur des Anneaux

La trilogie de Peter Jackson n'en finit plus de faire parler d'elle, réussissant à atteindre, voire à dépasser le niveau de popularité de la nouvelle trilogie Star Wars. Espérons que cela incitera George Lucas à soigner son Episode II, pour le plus grand plaisir des fans de la Force. Toujours prévue pour décembre en sortie mondiale, La Confrérie de l'Anneau, premier volet de la série, continue de susciter l'intérêt des tabloïds du monde entier. Ainsi, beaucoup de magazines ou sites Internet y vont de leur photo inédite ou exclusive, de leur petite info de dernière minute, rendant encore plus insupportable l'attente de cette future merveille. Quant à moi, la seule info que je puisse vous fournir concerne la séquence d'ouverture du film. Peter Jackson a confirmé que son long-métrage ne débuterait pas de la même manière que le roman de Tolkien. Souhaitons que cela ne gâche en rien l'excellence de cette adaptation cinématographique d'une œuvre littéraire culte. Wait and see !



FINAL FANTASY
À la recherche de l'âme perdue...

Dans le domaine des productions animées en images de synthèse, les succès sont rares. D'ailleurs, les Coréens se sont "viandés" il y a quelques années avec leur adaptation du manga Cyber Weapon Z. Heureusement, certaines sociétés américaines se sont fait un devoir de faire preuve d'originalité depuis une dizaine d'années. Que ce soit grâce à DreamWorks (FourmiZ) ou le studio Pixar travaillant pour Disney (les Toy Story, 1001 Pattes et Monsters Inc.), le spectateur en a pris plein les mirettes, découvrant une nouvelle forme d'animation de qualité. Mais la force première de ces grosses productions était de présenter des personnages fantaisistes, simplement inspirés de la réalité, voire complètement déformés. On évitait ainsi le produit froid, austère, où les personnages ne feraient que suppléer le jeu de véritables acteurs, rendant par là même inutile un tel projet. Pourquoi aborder aujourd'hui ce problème qui peut survenir lorsque l'on tend à trop se rapprocher de la réalité ? Parce que le mois prochain (soit le 15 août) sort un long-métrage en images de synthèse inspiré de la saga de jeux vidéo Final Fantasy (mais si, vous savez, les fameux RPG de SquareSoft !). Et malheureusement, après avoir vu un petit montage de 20 minutes du film, on en ressort un peu déçus. Certes, c'est beau (et c'est un euphémisme !), mais l'émotion semble étrangement absente de ces superbes images. Souhaitons que la version finale soit d'un tout autre acabit, qu'elle puisse rendre justice à un univers qui fit rêver tant de joueurs. Son succès lancera de toute façon au minimum deux autres longs-métrages du même type, reprenant ces acteurs virtuels, mais dans d'autres rôles. Hironobu Sakagushi et SquareSoft se prendraient-ils pour des dieux ?

DVD

- zone 1 -

Traffic

Scénario

Le trafic de drogue n'épargne personne. Qu'on soit du côté des trafiquants ou de celui des flics du narcotique, les chemins se croisent, et les histoires se mêlent et s'entremêlent.

Avis

Traffic, le dernier film de Steven Soderbergh, traite d'un sujet mille fois débattu dans les salles obscures aux États-Unis, celui de la drogue et de son importation sur le sol américain, via le Mexique. Mais on est loin de toutes ces productions politiquement correctes qui prennent position, offrent des solutions (le plus souvent ultra violentes) toutes faites, axent leur propos d'un point de vue vers un autre sans se soucier de leur crédibilité, ou font l'apologie de solutions inapplicables dans la réalité. Traffic est un simple constat réaliste de la situation actuelle sur le trafic de drogue aux USA. À travers trois histoires qui sont trois points de vue différents, Soderbergh rend compte, sans juger, sans proposer de solutions non plus. Il donne une vue générale du problème. Ses protagonistes sont tous impliqués d'un côté ou d'un autre, ce sont les victimes d'un système qui les dépassent. Que ce soit les deux flics mexicains qui bossent avec des bouts de ficelle, ceux de San Diego qui savent que leur lutte est de toute façon vaine, la femme du trafiquant qui n'était pas au courant que son mari était un baron de la drogue, le monsieur anti-Drogue qui doit régler le problème sur le territoire tout entier, alors que sous son propre toit sa fille est toxicomane et qu'il ne sait pas quoi faire... Une galerie de portraits servie par des comédiens plus impliqués que jamais dans leurs personnages respectifs. On les sent concernés, comme vecteurs d'un fait : la drogue tue et détruit des vies, anéantit des familles entières et personne n'y peut rien, même avec la meilleure volonté du monde. Il n'y a pas de bons ou de méchants, Traffic est un instantané d'une réalité terrifiante. Steven Soderbergh, le réalisateur d'Erin Brockovich, renoue avec sa façon de filmer testée et approuvée dans son premier long-métrage, Sexe, Mensonge et vidéo. Caméra à l'épaule la plupart du temps, il témoigne plus qu'il ne filme avec une efficacité déconcertante. Il ne se permet qu'un artifice de colorisation de la pellicule, différente pour les trois histoires qu'il développe, afin que le public sache où il en est à chaque changement, mais c'est tout. Il laisse une grande liberté aux comédiens, favorisant les improvisations, et aucun artifice superflu n'est utilisé pour accentuer telle ou telle émotion. La situation se suffit à elle-même. Il fait part d'un drame, d'une folie qui le dépasse, et qui par extension, après avoir vu le film, nous dépasse aussi. On en ressort groggy et terrifié. Soderberg réussit l'espace d'un film à mettre le doigt là où ça fait mal. Même si inconsciemment ce qui est décrit dans le film est connu en substance par nous tous, on se le prend en pleine figure deux heures vingt-cinq durant. La dernière phrase prononcée par Michael Douglas est la seule note d'espoir que s'est permis le réalisateur, et devient par évidence extrêmement lourde de sens. Traffic est un constat réaliste, filmé de mains de maître et avec une pléiade de comédiens de talent. Un long-métrage qui n'est pas près de quitter notre mémoire une fois la salle rallumée.

Interactivité

Un son et une image d'excellente qualité viennent pallier l'absence totale de suppléments. Mis à part un documentaire de dix-huit minutes sur les coulisses du tournages, il n'y a vraiment rien pour faire de cette édition DVD un must au niveau de ses suppléments. Le film se suffit à lui-même, mais on a été habitués à mieux.

Fiche DVD

Genre : drame
Éditeur : USA Home Entertainment
Réalisateur : Steven Soderbergh
Acteurs : Michael Douglas, Catherine Zeta Jones et Benicio Del Toro
Musique : Cliff Martinez
Durée : 145 mn
Vidéo : widescreen 1.85 : 1
Langues : anglais en Dolby Digital 5.1 et 2.0
Sous-titres : anglais, français et espagnol
Extras : galeries de photos, bandes-annonces, spot tv et un Making of de 18 mn
Format : 1 disque, simple face, doubles couche

Technique : 3.5
Interactivité : 2
Film : 4

Ce que veulent les femmes

Scénario

Nick Marshall est un homme, un vrai, avec de grosses c... Responsable des campagnes de pub dans une des plus grandes agences de publicité du pays, il multiplie les conquêtes féminines sans se préoccuper du lendemain, ne se souciant que du sien et de la prochaine proie qu'il va pouvoir attraper. Tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes, jusqu'au jour où une femme va être nommée au poste qu'il pensait lui voir revenir. La jeune directrice devenant du même coup sa supérieure hiérarchique. De plus, le soir de cette annonce, à la suite d'un accident, il va se rendre compte qu'il entend ce que pensent les femmes...

Avis

Apparemment, les scénaristes ont eu de sérieuses difficultés à articuler une histoire et des personnages consistants autour d'une idée de départ pourtant excellente. En effet, qui n'a jamais eu envie de s'immiscer dans les pensées de la gent féminine ? À question évidente, réponse évidente : personne (peut-être même encore plus évident que lorsqu'une émission de Tv bien connue pose la question : qui veut gagner des millions ?). Les femmes, c'est bien connu, sont un mystère pour l'homme, et prendre un macho séducteur séduisant pour lire leurs pensées n'est pas pour nous déplaire, bien au contraire. Mais, même si les gags inhérents à ce genre de situations fonctionnent bien, on aurait aimé un peu plus de réflexion et de nuances dans un propos volontairement simplifié et édulcoré. Le macho se révèle en fait un type victime des apparences et de ses idées préconçues sur les femmes, qui une fois en prise directe avec leur cerveau va devenir l'homme idéal... Si c'est pas merveilleux ! Le propos est un peu trop lisse, et volontairement donneur de leçon à certains moments pour qu'on accepte autant de bons sentiments distillés en si peu de temps. Mel Gibson, qui n'avait pas eu beaucoup de chance avec la comédie au préalable (on se souvient du désastreux Comme Un oiseaux sur la branche...) s'en sort avec les honneurs dans Ce Que veulent les femmes. Il n'hésite pas à jouer de sa propre image et à pratiquer avec beaucoup de facilité et de décontraction l'autodérision. Helen Hunt est resplendissante de beauté et apporte un peu de nuances et de fraîcheur à un propos qui en est bien trop souvent dépourvu. Le réalisateur suit le mouvement de son scénario sans jamais s'en écarter, tant et si bien que la seconde moitié du film fait sombrer peu à peu le spectateur vers l'ennui. Trop peu souvent original et inventif, on accueille la fin presque avec soulagement, tant la mièvrerie grandissante prenait le pas sur une première partie réussie.

Interactivité

Une image d'une qualité plus que respectable vient se fondre avec un son en Dolby Surround 5.1 bien exploité. La piste française en Dolby Surround est moins percutante par définition, mais on aurait aimé une meilleure exploitation du caisson de basses. Au niveau des suppléments, sorti des commentaires audio du réalisateur et du producteur un tant soit peu redondants et d'une behind the scene featurette amusante, il ne reste plus que deux bandes-annonces pour se dire définitivement qu'on en aurait aimé un peu plus (des prises ratées et des coulisses comme celles du Zone 1 de Mon Beau-père et moi, par exemple, aurait certainement remporté nos suffrages).

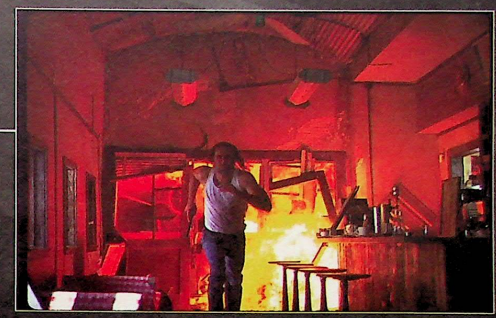
Fiche DVD

Genre : comédie
Éditeur : Paramount
Réalisateur : Nancy Meyers
Acteurs : Mel Gibson, Helen Hunt et Marisa Tomei
Musique : Bonnie Greenberg-Goodman
Durée : 126 mn
Vidéo : Widescreen1.85 : 1
Langues : anglais en Dolby Digital 5.1 et anglais et français en Dolby Surround
Sous-titres : anglais
Extras : bandes-annonces, la promo, coulisses, commentaires audio du réalisateur et du producteur.
Format : 1 disque, simple face, double couche

Technique : 3.5
Interactivité : 3
Film : 3

- zone 2 -

Les Ailes de l'enfer



Fiche DVD

Genre : action
Éditeur : Buena Vista
Réalisateur : Simon West
Acteurs : Nicolas Cage, John Cusack et John Malkovich
Musique : Mark Mancina
Durée : 111 mn
Vidéo : widescreen 2.35 : 1
Langues : anglais et français en Dolby Digital 5.1
Sous-titres : français
Extras : Making of :destruction de Las Vegas «documentaire sur les effets spéciaux»
Format : 1 disque, simple face, double couche

Technique : 4
Interactivité : 2
Film : 1

Scénario

Cameron Poe est un ancien militaire qui n'a vraiment pas de pot (oui, c'est facile et mauvais, un peu comme le film). Condamné à tort puis libéré après huit ans de prison, il va se retrouver mêlé à une évasion de maniaques à 10.000 mètres d'altitude, dans l'avion qui le transportait.

Avis

Simon West, sorte de Bay ou d'Emmerich à la petite semaine, s'est attaché à tout faire exploser dans son premier film. Pas seulement la moitié de la ville de Las Vegas, mais aussi les limites du ridicule. Éléments d'un casting plus qu'impressionnant, John Malkovich, Nicolas Cage, et Steeve Buscemi (entre autres) essayent de respecter un scénario d'une lourdeur affligeante. Cage, coiffé comme un teckel qui vient de se faire défriser dans une essoreuse, en fait des tonnes. Œil torve et marcel gras, il trimbale sa dégaine de garagiste bodybuildé avec un air si sérieux qu'on a dû lui faire croire que c'était du Shakespeare. Le reste des personnages a une psychologie qui frise la dégénérescence humaine et ferait passer John Rambo pour un prix Nobel de physique nucléaire. On ne s'embarrasse pas de finesse, les bons sont là pour «kiker les ass» des méchants. Méchants qui sont la caricature de ce qui a été fait de plus mauvais à Hollywood ses vingt dernières années. Les dialogues enfoncent un peu plus l'ensemble dans le nihilisme abyssal de la connerie. Ils font preuve d'une telle bêtise graveleuse et d'une telle crétinerie ravageuse de neurones, qu'on se demande parfois comment fait l'éponge qui leur sert de cerveau pour commander les jambes pour qu'il marche. Le réalisateur oscille entre l'efficace et la complaisance. Mais là où il se déchaîne, c'est pour le final, quand Cage et Malkovich font mu-muse sur un camion de pompiers lancé à vive allure juste après le crash de l'avion qui les transportait. Impossible de s'y retrouver dans ce déferlement de plans enchaînés à une vitesse frénétique, comme s'il fallait terminer la pélloche à tout prix. Ensuite, la musique en rajoute une couche à grand renfort de cuivres et de trompettes, comme si on n'avait pas compris que ce grand bordel avait coûté un pognon monstrueux. Et enfin il y a la petite séquence émotion, où après la bataille, papa Cage ramasse un nounours dans le caniveau pour le donner à sa fille... silence... c'est beau. Nous, ce qui nous fait pleurer, c'est que c'est certainement sous la peluche qu'ils ont dû dégoter le scénario.

Interactivité

Le son et l'image sont d'un niveau excellent et le tout enfin sur une seule face. On va pouvoir s'abrutir sans avoir besoin de se lever pour retourner le disque.

Les Initiés

Scénario

Gagner son premier million de dollars en quelques semaines, c'est ce qui attire tous ceux qui travaillent pour JT Marlin, cette boîte incroyable où se démènent d'ambitieux jeunes gens pour vendre par téléphone n'importe quel placement en prélevant au passage d'importantes commissions. Beau parleur, persuasif, Seth Davis a tous les talents pour avoir sa place au sein de la firme. Il laisse tomber son ancienne activité lucrative de patron de casino à domicile, et s'investit à deux cents pour cent dans son nouveau job. Mais à trop vouloir gagner, il risque de tout perdre.

Avis

Difficile de ne pas penser à Wall Street d'Oliver Stone en voyant Les Initiés. Les similitudes sont nombreuses, puisque les personnages exercent le même métier, de la même façon, et contournent la loi est devenu le sport national des courtiers de la firme. Mais ça s'arrête là. Et le réalisateur, par un procédé très habile, détourne notre attention du film de Stone pour qu'on se concentre sur ce que lui a à dire. Il met en scène les principaux protagonistes de l'histoire qui appartiennent à la firme et les fait s'affronter amicalement devant un poste de Tv qui diffuse Wall Street, pour savoir lequel d'entre eux connaît le mieux les répliques de Gekko par cœur (le requin de la finance interprété par Michael Douglas dans Wall Street). Une petite scène, juste histoire de dire que Stone a certes fait un excellent film, mais que le sujet peut être traité par d'autres sans trop avoir à souffrir de la comparaison. L'ambition de Ben Younger n'est pas seulement de dénoncer une façon forcément trop facile de gagner beaucoup d'argent, mais les conséquences et les ramifications que cela peut avoir sur les investisseurs, leurs familles et la propre famille du courtier qui se pose trop de questions sur la valeur morale de ce qu'il est en train de faire. Mais malheureusement pour lui, toutes les scènes où l'on assiste à la déchéance d'un petit porteur qui se ruine parce que pas assez méfiant, sont des clichés mille fois rebattus. Et les rapports père/fils qu'il essaye de transcender dans des discours un peu insipides ne font pas mouche à tous les coups. À trop vouloir traiter de sujets en même temps, il se perd en phrases convenues, en scènes bâclées, et aucune partie ne prend le dessus sur l'autre. Alors qu'il réussit parfaitement à transcender l'euphorie et l'effervescence de la salle où se font les échanges de portefeuilles, il finit par trop se disperser. Par contre le casting réuni pour Les Initiés est de loin la plus belle réussite du film. Ben Affleck démontre («enfin» pourrait-on dire), qu'il a un potentiel énorme. Il campe un jeune courtier aux dents longues, et toutes les scènes où il apparaît sont de grands moments. Il est secondé par un autre comédien, Vin Diesel, qui nous avait déjà conquis dans Pitch Black. Il est incroyable de justesse et sa prestation est excellente. De brute silencieuse à courtier ambitieux, il peut décidément tout faire. Et enfin le jeune Giovanni Ribisi, que l'on avait aperçu dans la série Friends, est tout simplement excellent. Il est à fleur de peau, et alterne les émotions avec une facilité déconcertante. Le reste de la distribution est à la hauteur des acteurs principaux, et l'ensemble est d'une fluidité et d'une consistance presque évidentes. Les Initiés, en dépit des erreurs scénaristiques et du metteur en scène, se révèle être un polar financier de bonne facture.

Interactivité

L'image est de qualité moyenne, avec parfois quelques soucis dans la saturation, et les pistes anglaise en 5.0 et française en 5.1 ne brillent pas par un rendu impeccable. Tout ça manque un peu de pêche.

Fiche DVD

Genre : polar financier
Éditeur : Seven Sept
Réalisateur : Ben Younger
Acteurs : Giovanni Ribisi, Vin Diesel et Ben Affleck
Musique : The Angel
Durée : 115 mn
Vidéo : widescreen 1.85 : 1
Langues : anglais en Dolby Digital 5.0 et Français en Dolby Digital 5.1
Sous-titres : français et anglais
Extras : commentaire audio du réalisateur, de l'acteur Giovanni Ribisi, du producteur Jennifer Todd et de The Angel, les scènes coupées, l'interview exclusive du réalisateur Ben Younger, les filmographies, les bandes-annonces des Initiés et des films à venir.
Format : 1 disque, simple face, double couche

Technique : 3
Interactivité : 3
Film : 3.5

JEUX PREVUS

Dreamcast

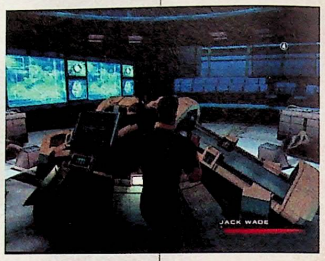
TITRE (Euro)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Alone in The Dark 4	Infogrames	Dispo
Sonic Adventure 2	Sega	Dispo
Outtrigger	Sega	bientôt
Crazy Taxi 2	Sega	Dispo

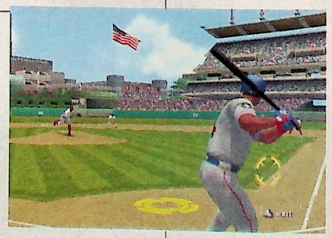
TITRE (US)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Soldier of Fortune	Activision	NC
NBA 2K2	Sega Sports	NC
NFL 2K2	Sega Sports	NC

TITRE (JAP)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
El Dorado Gate 5	Capcom	Dispo
Princess Maker Collection	Gen-X	Dispo
Eve Zero	Nec Interchannel	22-mars
Love Hina Smile Again	Sega / Red Company	29-mars
Sega Gaga	Sega / Red Company	29-mars
Bounty Hunter Sara	Capcom	12-avr
Capcom vs SNK 2001	Capcom	Dispo
Mark of the Wolves	Capcom	juillet 2001
Capcom vs SNK 2	Capcom	NC

PlayStation 2

TITRE (JAP)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Maken Shao	Atlus	6 juin 2001
Evergrace 2	From Software	21 juin 2001
Shadow Hearts	Aruze	28 juin 2001
Final Fantasy X	SquareSoft	19 juillet 2001
Growlanser 2	Career Soft	26 juillet 2001
Zeonic Front	Bandai	5 juillet 2001
Minna no Golf 3	SCEJ	26 juillet 2001
The Fear	Konami	26 juillet 2001





EN DIRECT DE LA REDAC

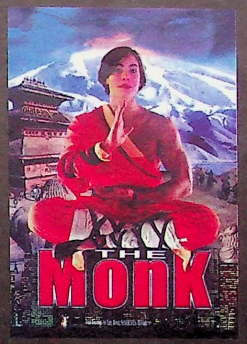
DVD

Après Les feux de l'amour, Top Model, La Clinique de la Forêt-Noire et Amour, gloire et Beauté, découvrez la nouvelle production FJM :

Troubadour, Poire et Cétacé

Résumé des épisodes précédents :
On s'en fout comme de l'an XII.

Aujourd'hui : Vive les vacances ! Nos amis de la petite bourgade de Pneuville ont décidé de s'éclater et de fêter ensemble les derniers jours de travail à la rédac' avant de partir en vacances.



Aaah, ce cher Tuco, le muscle saillant, la moumoute bien vissée sur la tête, il est déjà dans sa résidence secondaire. Il est très occupé à faire passer des auditions à toute la gent féminine du coin. Ce n'est pas lui qui ce mois-ci va rehausser le niveau abyssal de cette rubrique tant il est occupé à autre chose. Mais rassurez-vous tout de suite, l'équipe de production de Troubadour, Poire et Cétacé vous réserve un scoop d'anthologie.

Pendant ce temps-là, dans les montagnes reculées du Tibet, la Titia, plus que jamais testotéronée, s'est mis en tête de supplanter Vandamme dans un remake de The Monk, et cela avant même que le film ne sorte. Elle interprète un moine Shaolin qui va tenter de déjouer les machiavéliques plans de Raffon. Immonde gnome de la forêt Troutnis, il veut régner sans partage sur les habitants du village de Moukcoutouane, d'où est issue notre Titia (dans le film, elle s'appelle Petite Fleur Sauvage des Champs qui beugle dès qu'on lui montre une photo de Jet Lee). Le combat sera fratricide, avec au final un affrontement où nos deux amis seront nus et se fouetteront avec des orties, le but étant de faire supplier l'autre d'arrêter. Qui, de Raffon ou de Petite Fleur Sauvage des Champs qui beugle dès qu'on lui montre une photo de Jet Lee, sortira vainqueur ? Réponse après le tournage...

Le plus beau reste à venir, car nos deux compères Neo Solex et Zozotte Rpg, dit Kyotte, ne sont pas encore partis et ont décidé de faire la fête ensemble. C'est donc avec une joie non dissimulée qu'ils se sont rendus à la soirée "Corbier et Carlos font un Bœuf" qu'accueille l'équipe du Brown Finger au grand complet. Nos deux amis, fans de Corbier depuis toujours, ont décidé de lui rendre hommage en arborant leurs plus belles tenues de soirée, celles de Carotte et Charlie.

Des âmes sensibles étant susceptibles de lire ce qui suit, nous ne nous épancherons pas sur ce qui s'est passé à l'intérieur de la fameuse boîte de nuit. Nous ne pouvons vous montrer qu'une photo de Kyotte à la sortie de la boîte, essayant de monter dans la voiture qui doit le ramener. Complètement bourré au Champomy (il ne supporte pas bien l'alcool, le pauvre), il a mis très exactement 154 minutes à rentrer dans l'automobile, et a engueulé le chauffeur parce qu'il avait filé ses bas.

Epilogue :

Cela nous amène directement au sujet de départ, les vacances, car il va y en avoir des choses à raconter.

Kyo et sa fabrique de parasols en fourrure mauve qu'il a essayé de rentabiliser en vendant des cacahuètes en plastique sur les plages de Saint-Tropez. La rencontre entre Neo Solex et Carlos au bar du Green Gland, obscure boîte finlandaise perchée sur les Appalaches. Titia et son engueulade avec sa doublure, qui ne voulait pas se jeter dans un bain de boue parce que Raffon poussait des cris de bison en rut. Et enfin Tuco, littéralement harcelé par ses fans, sera-t-il en forme pour la rentrée ? Vous saurez tout en suivant le prochain épisode de Troubadour, Poire et Cétacé.

LE PROCHAIN NUMERO

DANS LE PROCHAIN NUMÉRO...

Je ne suis même pas encore parti pour mon court mois de consolation qu'il me faut déjà penser à la rentrée ! Vous êtes infatigables et toujours aussi avides d'informations. Que puis-je vous proposer pour le mois de septembre qui ne risque pas d'être annulé ? Déjà, je vais oser inscrire un jeu Play 2, puisqu'il s'agit de Final Fantasy X. Côté Dreamcast, nous avons enfin une date pour Soldier of Fortune. À croire sur parole ? Je ne pense pas, rappelons-nous une dernière fois du cas Half-Life. Mais il ne nous reste plus qu'à espérer en priant chaque soir devant notre gentille Dreamcast de ne pas être déçus une nouvelle fois. Mais pensons positif, et surtout profitons de ces vacances amplement méritées !

Kyo

FINAL FANTASY X

PLAY 2

Le 19 juillet est donc la date définitive. Sans doute la raison pour laquelle je reste à Paris cette année. Certains le comparent déjà au huitième chapitre et le critiquent facilement, sans même y avoir joué. J'ai passé plus d'une heure dessus à l'E3 et je sais à quoi m'en tenir. Côté scénario, je ne peux rien vous révéler de plus, mais j'estime que cette firme a assez fait ses preuves pour bénéficier de notre entière confiance. Tidus est insulté par beaucoup de monde et Yuna serait le clone de Rinoa selon certains détracteurs. Soit, alors pourquoi va-t-il se vendre à des milliers d'exemplaires ? Car le monde est fait d'hypocrites...

SOLDIER OF FORTUNE

DREAMCAST

Juillet en Amérique, août en France. Elle est pas belle la vie ? Vous allez pouvoir démembrer le moindre être humain qui vous chatouille à coup de 45. Vous croyez pouvoir foncer tête baissée ? Vous avez tort. Derrière ses airs bourrins se cache l'un des plus techniques FPS sortis à ce jour. Mais vous ne vous en rendrez compte que par vous-mêmes, le GD blotti dans votre console. Alors, je vous laisse le cœur léger. Et, comme vous pouvez le constater, la rentrée sera chaude, et nous parfaitement préparés pour l'attaquer en toute objectivité !

LE NUMÉRO 27 DE DREAMZONE SERA DANS LES KIOSQUES À PARTIR DE SEPTEMBRE 2001

L'ARME ABSOLUE

«Tous les tips PlayStation 1&2, Dreamcast, N64, GB Color, Gameboy, Neo Geo Pocket»

LA BIBLE DES TIPS & Game Shark

+ DE 60.000 TIPS & GAME SHARK REFERENCES

39 F Seulement

+ de 60.000 TIPS & Game Shark

PlayStation 1&2

Dreamcast

N64, GB color

Game Boy, Neo Geo Pocket

EN VENTE ACTUELLEMENT

CYBERSOFTS.COM

Le plus complet des sites de jeux vidéo

Et pour vous le démontrer

une image vaut mieux qu'un long discours

- NEWS EN DIRECT 24H/24
- PREVIEWS
- TESTS
- SOLUCES
- DEMO PC
- TIPS
- CHAT
- FORUM
- ENCHERES
- ARGUS
- OFFRES D'EMPLOI
- DEMANDES D'EMPLOI
- JEUX SHAREWARE
- FONDS D'ECRAN
- VIDÉO